

Bestseller Games

LOREND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE
Vormals oft über DM 100,-
Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 1
empf. VK
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,-
Lfr 198,-

9,99
DM

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Virengeprüft
durch
Thunder BYTE

Gutschein im Heft:
CompuServe
und **INTERNET**
- 10 Stunden gratis -
zusätzlich Gutschein über DM 3,- im
PEARL
-BTX

Inkl. Vollversionen von
WinCIM und NetLauncher

Komplette Lösung
vom Spieleprofi Frank Heidak

100 Stunden
Spiespaß
zum Preis einer
Kinokarte

INDIANA JONES
und der
LETZTE KREUZZUG

Deutschsprachige VGA-Version

PEARL

Original-Produkt von LUCAS ARTS ENTERTAINMENT - Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH



CompuServe kostenlos testen: Titel-CD einlegen - los geht's.



GO!

Online um den Globus: Für nur US\$ 9,99 pro Monat (ca. DM 16,30/SFR 12,50/OS 105) inkl. 5 Freistunden. Jede weitere Stunde US\$ 2,95 (ca. DM 4,50/SFR 3,50/OS 31).

GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Sie bezahlen im 1. Monat keine Mitgliedsgebühr, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D:\DFUEWINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an. D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

[http://www.CompuServe[®].de](http://www.CompuServe.de)

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **START** eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen

- AT386SX mit 2 MB RAM
- 580 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

INDIANA JONES – DER LETZTE KREUZZUG läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstände und Konfiguration speichert.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

- Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
 2. an der Eingabeaufforderung **INSTALL** eingeben. Um INDIANA JONES oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Start von der Kommandozeile Direkt von CD-ROM

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und
2. geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **indy3** ein.

Festplatteninstallation

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und
2. geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **hdinst** ein.
3. Bestätigen Sie den Pfad für die Programmdateien. Wechseln Sie nach der Installation in das angegebene Verzeichnis. **Indyrga** startet das Spiel.

Konfiguration

Das Spiel konfiguriert sich selbsttätig. Sollte die Erkennung fehlschlagen, müssen Sie INDY mit einem Startparameter aufrufen. Die Eingabe von **indy3 /?** bringt eine Liste aller verfügbaren Parameter auf den Schirm.

Besitzer sehr schneller Rechner müssen sich eventuell mit dem PC-Lautsprecher zufriedengeben, da INDY für derart schnelle Maschinen nicht programmiert wurde. Versuchen Sie, Ihren Computer herunterzutakten. Sollte das nichts helfen, probieren Sie den Aufruf mit **indy3 a**, wenn auch das fehlschlägt, müssen Sie leider auf den internen Lautsprecher zurückgreifen: **indy3 i**.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl **doskat** ein, gefolgt von [RETURN].

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf **Ausführen**. Geben Sie in der folgenden Dialogbox **D:WINKAT** ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.

Bestseller Games 1 – Zweitaufgabe

Chefredakteur:

Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Art Director:

Michael H. Sichler

Redaktion:

Eveline Lehmann (el)

CD-Produktion:

MPO, Paris

Titel, Layout und Satz:

Michael H. Sichler,
Markus Ruppert, Ulrich Wingler

Verlag:

TREND-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel.: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-449

Vertrieb:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel.: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Außendienst:

Büro West
Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen
Tel.: (0208) 644110
Fax: (0208) 644367

Anzeigenakquisition/Mediaberatung:

Viehl - Agentur für Medien, Marketing und
Kommunikation
Bahnhofstraße 14, 86240 Diedorf
Tel.: (08238) 900-40
Fax: (08238) 900-50

Erscheinungsweise:

Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Zweitaufgabe: 65000 Ex.

Belichtung:

SCRIPT, Freiburg

Druck:

Marco, I-Turin

Druckveredelung:

Marco, I-Turin

Verkaufspreis: DM 9,99

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.

Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der **Bestseller Games** erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

IMPRESSUM

Indiana Jones and the Last Crusade

Es begann in Hollywood ...

Kaum einem modernen Wissenschaftler ist es so nachhaltig gelungen, die Aufmerksamkeit der staunenden Öffentlichkeit auf seine Forschungsvorhaben zu lenken, wie dem ganz und gar unkonventionellen Archäologen, Professor Jones. Die Fangemeinde des Mannes, zu dessen Markenzeichen die Peitsche wurde, zählt Millionen Kinogänger in aller Welt. Filme, bei denen Mythen, Sagen und Legenden im Mittelpunkt des Geschehens standen, spielten enorme Gewinne ein. Archäologen aus Fleisch und Blut können vor soviel kommerzieller Anerkennung nur respektvoll den Hut ziehen. Selbst TV-Sender verzeichnen Einschaltquoten in Rekordhöhe, sobald das leicht verschrobene Abenteuerergespann Ford/Connery auf den flimmernden Mattscheiben zu sehen ist. Warum also sollten ausgerechnet Sie sich das Vergnügen entgehen lassen, dieses Abenteuer am PC nachzuspielen?

Wie bei allen Spielen aus dem Hause LucasArts, so wurde auch in INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE größter Wert darauf gelegt, großes Erzählkino möglichst realitätsgetreu auf den PC-Bildschirm zu bannen. Die Stimmung der spektakulärsten Filmszenen, der wilden Verfolgungsjagden und Raufereien wurde in diesem Grafik-Adventure kunstvoll eingefangen. Doch das Abenteuer hält sich nicht nur an Handlung, Personen und Dialoge seiner filmischen Vorlage; erst raffinierte Kameraeinstellungen und -bewegungen, spezielle Lichteffekte und filmgetreue Animationen machen INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE zu einer gelungenen PC-Adaption des Kinoklassikers. Großaufnahmen, Perspektiven und Rückblenden sind für so manche Überraschung gut. Keine Frage, eine Soundkarte läßt das Abenteuer akustisch erst richtig lebendig werden. Über 100 Soundeffekte und die Original-Filmmusik entführen Sie in die Welt des gelehrten Kinohelden. Die mit viel Liebe zum Detail umgesetzte Grafik und die kniffligen Rätsel garantieren begeisterten Abenteurernaturen und Fans des unkonventionellen Wissenschaftlers mit Sicherheit einige Wochen Spielspaß und Spannung.

Obwohl das Spiel dem Handlungsverlauf des Films über weite Strecken folgt, so ist INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE doch weit mehr als der simple digitale Aufguß eines Kassenschlagers. Programmierer, Designer, Zeichner und Grafiker profitierten in der Entwicklungsphase des Spiels von der engen Zusammenarbeit mit George Lucas und Steven Spielberg. Obwohl die Drehbücher und Dekorationsbeschreibungen des Films als Vorlagen dienten, konnte das Team nur in Gesprächen mit den beiden Filmemachern erfahren, was aus Kosten- oder Produktionsgründen aus dem Handlungsverlauf gestrichen worden war. Für Sie also die Chance, nicht nur besser als Indiana Jones zu sein, sondern im Spiel Schauplätze aufzusuchen und Charaktere zu treffen, die dem Filmgeschehen unbekannt sind.

Das erfolgreiche Konzept von LucasArts, jedem Film ein Adventure-Spiel folgen zu lassen – in den USA bereits *Entertainment Recycling* genannt – wurde bei der Fortsetzung der Indiana-Jones-Reihe umgekehrt. Wenn Sie zu den begeisterten Anhängern des forschenden Archäologen zählen, sollten Sie sich das Adventure-Spiel INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS nicht entgehen lassen. Da es Harrison Ford trotz eines mehrstelligen Millionenangebotes noch immer

ablehnt, den vierten Teil der Abenteuriersaga zu drehen, haben Sie die einmalige Gelegenheit, dem filmischen Geschehen um ein komplettes Abenteuer voraus zu sein. Doch es bleibt abzuwarten. Schon Henry Jones alias Sean Connery lehnte das Angebot für einen neuen James-Bond-Film ab und drehte anschließend doch eine weitere Folge. Never say never again. Bis sich Harrison Ford eines anderen besinnt, können Sie sich jedenfalls die Zeit bis zum nächsten filmischen Coup des schlagfertigen Gelehrten spielend vertreiben ...

INDIANA JONES 4: THE FATE OF ATLANTIS ist als Ausgabe 4 der Bestseller Games zum gleichen Preis erhältlich.

Fallen von tödlicher Arglist

Wir schreiben das Jahr 1938. Soeben von seiner letzten Forschungsreise, der Suche nach dem Kreuz von Coronado zurückgekehrt, warten auf Indiana Jones, den bekannten Archäologen und Dozenten einer New Yorker Eliteuniversität, auch schon neue Abenteuer. Verglichen mit seinen aufsehenerregenden Expeditionen in der Vergangenheit wird sich THE LAST CRUSADE jedoch als seine und damit Ihre größte Herausforderung erweisen.



An der Seite des weltbekannten Wissenschaftlers und seines Vaters, Henry Jones, werden Sie halb Europa und den Vorderen Orient bereisen. Dabei ist es Ihre Aufgabe, den Heiligen Gral zu finden, bevor er in die Hände des machtbesessenen deutschen Diktators gerät, der hofft, das 1000jährige Reich mit Hilfe des sagenumwobenen Grals zu verwirklichen.

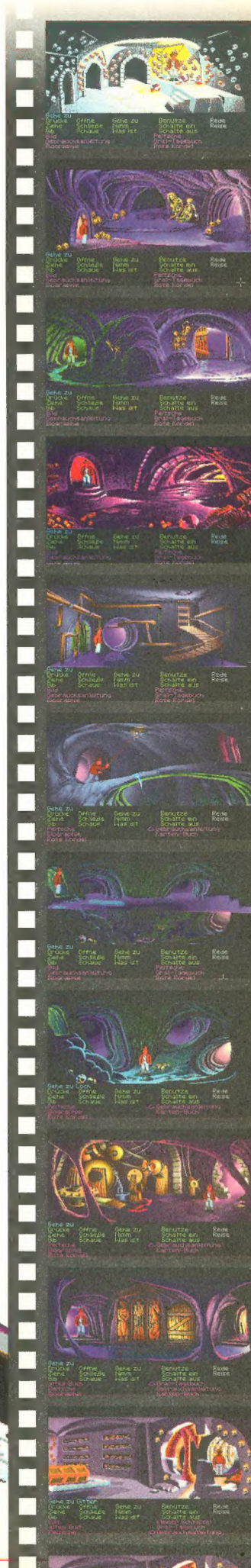
Ihre Reise führt Sie in mehreren Etappen zu einem Felsentempel in Iskenderun, der Stadt, die auf den Ruinen des antiken Alexandretta erbaut wurde. Doch bevor Sie Ihr Ziel erreichen, müssen Sie noch einige knifflige Rätsel lösen und etliche Abenteuer bestehen. Sobald Sie den Eingang zu den ver-

borgenen Katakomben Venedigs gefunden haben, gilt es, in den endlosen Gängen und furchteinflößenden Höhlen des jahrhundertealten Labyrinths das Grab eines Kreuzritters zu finden. Immer wieder funkeln Ihnen Augenpaare rotglühend und bedrohlich aus der Dunkelheit entgegen. Hinter Falltüren und verborgenen Mechanismen lauert der sichere Tod.



Der spärliche Schein einer schwelenden Fackel beleuchtet steinerne Sarkophage, Totenschädel und Gerippe. Sollten Sie in Begleitung des routinierten Abenteurers einen Weg aus diesem unterirdischen Beinhaus finden, so wird die nächste Station Ihrer Reise Brunwald sein, ein Schloß an der deutsch-österreichischen Grenze. Mit Verstand und Fingerspitzengefühl können Sie Ihren Vater aus den Händen der Nazis befreien. Doch um die zahllosen Wachposten außer Gefecht zu setzen, werden Sie nicht umhin kommen, die Schlagfertigkeit eines Akademikers und Bücherwurms unter Beweis zu stellen. In rasanter Fahrt geht es weiter nach Berlin, in die Höhle des Löwen, um Dr. Schneider, der deutschen Wissenschaftlerin, das Gral-Tagebuch zu entreißen. Dank Ihrer Geistesgegenwart meistern Sie auch dieses Wagnis und können später aus der unverhofften Begegnung mit Hitler sogar Vorteil ziehen. Wieder ein Wettlauf mit der Zeit! Bei Ihrer spektakulären Flucht in einem Zeppelin entkommen Sie nur mit knapper Not dem Tod, und auch im Felsentempel von Iskenderun haben Sie Ihr Abenteuer noch lange

nicht bestanden. In drei Prüfungen wird es sich erweisen, ob Sie zu den Würdigen



und Auserwählten dieser Welt zählen. Wehe Ihnen, sollten Ihre Motive nur schnöde Habgier und seelenlose Machtversessenheit gewesen sein!

Den Erfolg Ihrer waghalsigen Mission versuchen brutale Schläger, SS-Schergen, skrupellose Söldner, raffinierte Spione und ruchlose Verräter zu verhindern. Das Labyrinth der Katakomben mit seinen Rätseln und Aufgaben, die scheinbar endlosen Gänge und zahllosen Räume des nationalsozialistischen Hauptquartiers wie auch die Angriffe feindlicher Kampfflugzeuge und die tödlichen Fallen des Grals-Tempels wollen gemeistert werden. Doch Ihr Alter Ego hieße nicht Indiana Jones, wäre es nicht geradezu sein Markenzeichen, in scheinbar ausweglosen Situationen unkonventionelle Lösungen zu ersinnen.

In Vaachi wird „Jehova“ „JEHOVA“ geschrieben.



So hält denn beinahe jeder Bildschirm ein eigenes Rätsel für Sie bereit, das Sie mit etwas Geduld auch lösen werden. Zugegeben, nicht jedes Problem, geschweige denn jede Lösung ist auf den ersten Blick ersichtlich. Sie werden des öfteren an bereits bekannte Orte zurückkehren, um bestimmte Gegenstände zu suchen und mitzunehmen, denen Sie bei Ihrer ersten Begegnung keine oder nicht genügend Aufmerksamkeit schenken. Daher lautet das oberste Gebot, in alle Räume, Gemächer und Höhlen zu schauen. Obschon dies nicht der kürzeste Weg ist, sollten Sie bei Ihrem Abenteuer doch kein Zimmer auslassen und alles mitnehmen, was Sie entdecken können. Im Gegensatz zu anderen Grafik-Adventures sterben Sie in THE LAST CRUSADE nicht, weil Sie von Neugier getrieben den Kopf durch eine Tür gesteckt oder einen gefährlichen Gegenstand aufge-

hoben haben. Über die Anzahl der Gegenstände, die Sie bei Ihrer Tour de Force mitführen wollen, entscheiden Sie selbst. Versuchen Sie wirklich alles einzustecken, dessen Sie habhaft werden. Nicht jedes Objekt läßt sich einfach mit dem *Nimm*-Befehl erbeuten. Vermutlich müssen Sie zuerst das eine oder andere Puzzle lösen, bevor Sie das Objekt Ihrer Begierde der Abenteurerausrüstung einverleiben können. Versuchen Sie's. Um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, darf Ihnen kein Gegenstand zu gering und kein Weg zu weit sein.

Natürlich benötigen Sie Zeit, um herauszufinden, welche Gegenstände wie benutzt werden. Für die meisten Rätsel gibt es jedoch mehr als eine Lösung – verzweifeln Sie also nicht, wenn es Ihnen nicht im ersten Anlauf gelingt, alle Wachposten im Schloß zu überlisten und Ihren Vater zu befreien. Ob Sie sich für spektakuläre Fassadenkletterei entscheiden oder nach einer mehr geistigen Lösung des Problems suchen – das Spiel läßt Ihnen freie Wahl, und beide Wege führen zum Ziel. Etwas Geduld müssen Sie jedoch mitbringen, um den kleinen und großen Gaunern auf die Schliche zu kommen und die Rätsel des Spiels zu lösen. Ihrer Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, und immerhin können Sie beweisen, daß Sie besser sind als der Mann mit der Peitsche.

Ein mysteriöser Auftraggeber

Nachdem der überraschte Professor von zwei elegant gekleideten Herren mit Nachdruck aufgefordert wird, in einer schwarzer Limousine Platz zu nehmen, findet er sich kurze Zeit später in der stilvoll eingerichteten Wohnung eines reichen Industriellen wieder. Der Exzentriker Walter Donovan ist in Fachkreisen als leidenschaftlicher Sammler alter Kunstgegenstände bekannt.

Donovan bittet den bekannten Archäologen, sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral zu begeben. Er macht den Professor auf einen verwitterten Sandstein, ein Bruchstück einer alten Schrifttafel, aufmerksam. Seine Ingenieure fanden die wertvolle Schrifttafel in einer Kupfermine in den Bergen nördlich von Ankara, in der Provinz Hatay. Wie Indiana Jones von Donovan erfährt, handelt es sich bei der Tafel um eine von zwei Markierungen, die drei Ritter während des ersten Kreuzzuges für die Nachwelt zurückließen. Fasziniert beugt sich der Wissenschaftler über die Schrifttafel. Der lateinische Text ist mit christlichen Symbolen geschmückt – wahrscheinlich

Mitte 12. Jahrhundert ... Dem versierten Archäologen gelingt es, folgende Worte zu entschlüsseln:

„Wer das Wasser trinkt,
das ich ihm geben werde,
spricht der Herr, dem wird
in seinem Inneren die Quelle
des ewigen Lebens sprudeln.
Bring mich zu deinem
heiligen Berg, an den Ort,
wo du zu Hause bist.
Durch die Wüste,
durch die Berge zur Schlucht
des sichelförmigen Mondes
zum Tempel, wo die Schale,
die Schale bewahrt wird,
die das Blut Jesu Christi
enthält und für
alle Zeiten ruht.“

Unglaublich! Die letzte Ruhestätte des Heiligen Grals, beschrieben in allen Einzelheiten – Indy traut seinen Augen kaum. Doch die Gralstafel spricht von Wüsten, Bergen und Schluchten – keinerlei konkrete Hinweise, um eine ernsthafte Suche zu beginnen. In diesem Moment lenkt Donovan die Aufmerksamkeit des Wissenschaftlers auf eine wertvolle mittelalterliche Handschrift, in der ein Franziskanermönch vom Leben eines Kreuzritters erzählt. Er berichtet von einem zweiten Hinweis, einem Schild, das mit dem Ritter begraben wurde. Kaum vorstellbar! Sollte Donovan etwa kurz vor dem Ziel stehen und eine Suche abschließen, die vor beinahe 2000 Jahren begann? Wie die Nachforschungen des bisherigen Projektleiters ergaben, befindet sich das Grab des Ritters in Venedig. Doch ... der Projektleiter, kein geringerer als Henry Jones, Indys Vater, ist samt seinen Aufzeichnungen verschwunden. Donovan bittet Indiana Jones, die Spur des Grals dort aufzunehmen, wo Henry Jones verschwand. Mit den Worten „Finden Sie den Gral, dann werden Sie Ihren Vater finden“, beendet Donovan die Unterredung.

Das Gral-Tagebuch

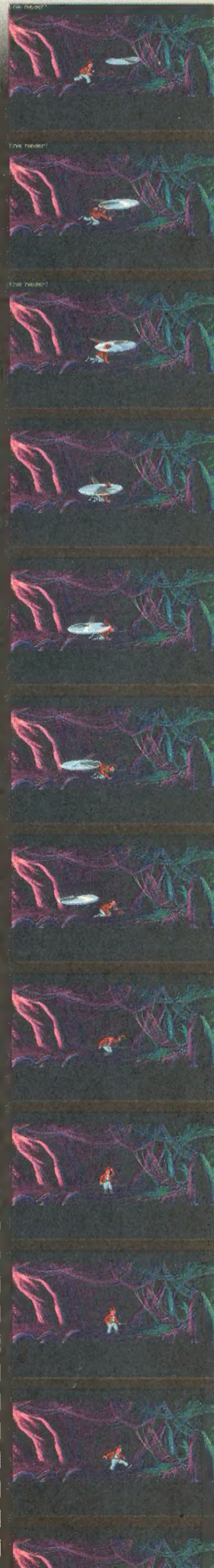
Bevor Sie sich gemeinsam mit Marcus Brody, Ihrem langjährigen Freund und Arbeitskollegen, nach Venedig begeben, sollten Sie noch etwas über den Gral und das Tagebuch des Henry Jones' erfahren.

In der Nacht zum 3. April des Jahres 1989 sollte sich Henry Jones' Leben grundlegend ändern. Mit der Vision eines Bechers, dessen gleißendes Licht sein gesamtes Arbeitszimmer zu erleuchten vermochte, begann ein anderes Leben. Er sah sich als jüngster Gralsritter auserwählt, den Getreuen des sagenhaften Königs Artus zu folgen und eines der bedeutendsten Kulturgüter der christlichen Welt zu finden – den Heiligen Gral. Von diesem Tag an widmete Henry Jones sein Leben, sein Vermögen und seine ganze Kraft der Suche nach dem Gral, verhiess er doch Unsterblichkeit dem, der aus ihm trank. Dem Unredlichen hingegen würde er ewige Verdammnis bereiten. Und Henry Jones fühlte sich als Wissenschaftler herausgefordert, handelte es sich doch um jenen Kelch, den Jesus von Nazareth beim Abendmahl seinen Jüngern gereicht hatte, in den während der Kreuzigung sein Blut geflossen und der Joseph von Arimathäa anvertraut worden war.

Danach verschwand der Gral auf unerklärliche Weise und blieb 100 Jahre verschollen, bevor ihn drei Kreuzritter in ihre Obhut nahmen, drei Brüder, die ausgezogen waren,

den Gral zu finden und sein Geheimnis zu wahren. Henry Jones beschloß, von nun an jede Entdeckung und jede noch so unbedeutend scheinende Information in einem schlichten Notizbuch festzuhalten.

Dieses schmale und völlig unscheinbare Tagebuch wird auch in Ihrem Abenteurerdasein eine wesentliche Rolle spielen. Es enthält Ausschnitte aus verschiedenen Sagen und Legenden sowie alle Hinweise, denen Henry Jones in seinem langen Forscherleben nachging. Es ist die vollständige Aufzeichnung seiner jahrzehntelangen Suche. Entschlüsseln Sie die versteckten Hinweise, so wird Ihnen das Tagebuch wertvolle Dienste leisten.



In diesem Spiel existieren jedoch zwei Versionen des Tagebuchs. Um Ihnen das Lösen der kniffligen Aufgaben zu erleichtern, finden Sie auf den folgenden Seiten eine der beiden Fassungen abgedruckt. Auch wenn sich die einzelnen Notizen zu widersprechen scheinen, so muß doch mindestens eine einen wichtigen Hinweis enthalten. Die zweite, noch aktuellere Fassung (sozusagen die digitalisierte Version) trägt Indiana Jones bei sich, sobald er sie gefunden hat. Während des Spiels ist es ratsam, immer wieder darin zu blättern, denn sie hält in ganz speziellen Situationen wertvolle Hinweise für Sie bereit. Ohne die beiden Versionen des Tagebuchs werden Sie weder den Herausforderungen der Katakomben noch den drei Prüfungen im Felsentempel von Iskenderun gewachsen sein. Bevor Sie Venedig erreichen, sollte es daher Ihr oberstes Ziel sein, das Gral-Tagebuch des Henry Jones' zu finden.

Kopfüber ins Vergnügen



Um INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ohne Probleme spielen zu können, benötigen Sie:

- einen AT386SX mit 2MB RAM,
- ein CD-ROM-Laufwerk und
- 🔊 Die Soundkarte ist optional.

Um einen reibungslosen Spielablauf sicherzustellen, sollten Sie über ausreichend konventionellen Arbeitsspeicher verfügen. Möglicherweise belegt Ihr CD-ROM-Treiber einen großen Teil der Speicherkapazität. In diesem Fall starten Sie INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE nicht von der CD, sondern von der Festplatte und deaktivieren nach dem Ende des Installationsvorgangs den CD-ROM-Treiber in der *CONFIG.SYS*. Dafür benötigen Sie knapp 5 MB freie Festplattenkapazität.

Die Vorgehensweise:

- 1 Um INDIANA JONES mit dem Programmstarter von der CD aufzurufen, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben anschließend den Befehl *INSTALL* ein; wenn Sie auf das Menü verzichten wollen, starten Sie direkt von der Kommandozeile mit *INDY3*. Voilà – schon kann das Abenteuer beginnen.
- 2 Um INDIANA JONES auf der Festplatte zu installieren, wechseln Sie auf das CD-ROM-Lauf-

werk und geben anschließend den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Bestätigen Sie die Voreinstellungen, so werden alle für das Spiel notwendigen Dateien in das Verzeichnis *INDY3* kopiert. Nachdem die Installation beendet ist, wechseln Sie auf das von Ihnen angegebene Laufwerk (z.B. C:). Mit dem Befehl *cd\INDY3* wechseln Sie danach in das angelegte Verzeichnis und starten *THE LAST CRUSADE* mit dem Befehl *INDYVGA*.



Die Festplatteninstallation empfiehlt sich nur für wenige Ausnahmefälle. Mit der überwiegenden Mehrzahl aller Konfigurationen läuft INDIANA JONES problemlos direkt von der CD. Weitere Hinweise zur Vergrößerung des Arbeitsspeichers finden Sie im DOS-Handbuch, zum Programmstarter und den Demos auf Seite 3.

Eintauchen in die Welt der Abenteuer

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE wurde komplett ins Deutsche übertragen. Daher müssen Sie, um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, nicht mit dem Verständnis englischer Sätze kämpfen. Das langwierige Eintippen und Ausprobieren möglicher Fragen und Antworten entfällt ebenfalls, denn Sie brauchen die vorhandenen Befehle und Gegenstände einfach nur anzuklicken.

Der Held läßt sich mit der Maus, über die Tastatur oder mit dem Joystick an den Ort des Geschehens bewegen. Beabsichtigen Sie, Feinden und kniffligen Fragen mit einem Joystick zu Leibe zu rücken, dann sollten Sie die Tastenkombination *[ALT][J]* drücken, nachdem Sie das Spiel geladen haben. Sollte sich der Cursor danach immer noch wie von Geisterhand geführt über den Bildschirm bewegen, justieren Sie den Joystick, indem Sie die Tastenkombination *[ALT][J]* ein zweites Mal betätigen. Statt über die Pfeiltasten können Sie den Cursor auch über den numerischen Block steuern. Die Tasten *[2]*, *[4]*, *[6]* und *[8]* entsprechen den Tasten *[Pfeil ab]*, *[Pfeil links]*, *[Pfeil rechts]* und *[Pfeil auf]*. Um den Cursor in eine der Bildschirmecken zu bewegen, verwenden Sie die Tasten *[1]*, *[3]*, *[7]* oder *[9]*. Wollen Sie einen Gegenstand oder Befehl auswählen, so klicken Sie das Objekt durch Drücken der linken Maustaste an

oder betätigen die [RETURN]-Taste, nachdem Sie den Cursor positioniert haben.



Unterhalb des Grafikfensters sehen Sie ein Feld mit den Befehlen

- Drücke
- Öffne
- Gehe zu
- Benutze
- Rede
- Ziehe
- Schließe
- Nimm
- Schalte ein
- Reise
- Gib
- Schaue
- Was ist
- Schalte aus
- Zu Henry

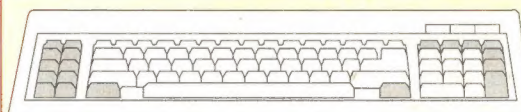
Diese Befehle versetzen Sie in die Lage, alle Räume zu erkunden, Auffälliges zu überprüfen und Gegenstände in den verschiedensten Kombinationen und Situationen einzusetzen. Neben Hut und Peitsche erhalten Sie also eine hervorragende Ausstattung, um in der Rolle des Archäologen allen Widrigkeiten des Abenteuerlebens zu trotzen. Die verfügbaren Befehle sind grün unterlegt. Wie Sie sofort feststellen werden, stehen Ihnen die Befehle *Rede*, *Reise* und *Zu Henry* nur in ganz bestimmten Situationen zur Verfügung. Achten Sie also darauf,



ob die Option *Reise* grün hervorgehoben ist, denn die Gelegenheit zu einem Kurzabstecher oder einer längeren Europareise sollten Sie sich keinesfalls entgehen lassen. Klicken Sie einen der obengenannten Befehle an, so wird er aktiviert und erscheint in der Dialogzeile oberhalb des Befehlsfeldes. In dieser Dialogzeile werden grundsätzlich alle geplanten Aktivitäten nach dem Anklicken eingeblendet, d.h. hier sehen Sie nicht nur einzelne Wörter, sondern auch komplette Sätze. Klicken Sie Befehle und Gegenstände nacheinander an, so entstehen Befehlsketten wie *Benutze Flasche mit Wasser* oder *Benutze Schlüssel mit Truhe*. Um einen Befehl wie *Schließe Tür* auszuführen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Schließe*, danach auf die Tür und dann entweder ein zweites Mal auf die Tür oder auf das Wort in der Dialogzeile. Alle im Spiel verwendeten Befehle können aber auch über die Tastatur aufgerufen werden. Die Tastaturbelegung entspricht der Anordnung der Befehle im Befehlsfeld.

Tastaturbelegungen

- | | |
|-------------------|----------------|
| [Q] → Drücke | [W] → Öffne |
| [E] → Gehe zu | [R] → Benutze |
| [T] → Rede | [A] → Ziehe |
| [S] → Schließe | [D] → Nimm |
| [F] → Schalte ein | [G] → Reise |
| [Y] → Gib | [X] → Schaue |
| [C] → Was ist | [B] → Zu Henry |
| [V] → Schalte aus | |



Oberhalb des Grafikfensters finden Sie eine Nachrichtenzeile. Hier erhalten Sie Informationen, die das Spielgeschehen betreffen bzw. Reaktionen, die Ihre Befehle und Befehlsketten hervorgerufen haben, etwa *Diese Tür läßt sich nicht bewegen* oder *Dafür trage ich keine Peitsche*. Sobald Sie ins Gespräch kommen, gleichgültig ob mit Feind oder Freund, werden hier die Sätze eingeblendet, die Ihr Gegenüber spricht.






Doch zur Sache. Um herauszufinden, was sich alles in einem Raum verbirgt, aktivieren Sie den Befehl *Was ist*. Fahren Sie anschließend mit dem Mauszeiger über das Grafikfenster, so werden in der Dialogzeile alle Gegenstände angezeigt, die von Bedeutung sind. Worauf warten Sie also? Finden Sie heraus, ob der Wissenschaftler eine Kristallkugel, einen Totempfahl oder einen Stapel Post als hilfreiche Unterstützung bei seinen Abenteuern brauchen kann.

Um Indy an den gewünschten Einsatzort zu bewegen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Gehe zu* und anschließend auf die Stelle im Bild, zu der sich der Held bewegen soll. Klicken Sie auf eine Tür oder einen Durchgang, geht der Forscher automatisch hindurch und Sie befinden sich im nächsten Bild. Da das Durchsuchen der Räume den wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, Sie sich also viel bewegen müssen, um mit bestimmten Personen zu sprechen oder einzelne Gegenstände näher zu betrachten, wird der Befehl *Gehe zu* automatisch aktiviert, nachdem einer der anderen Befehle ausgeführt wurde.

Aktivieren Sie die Option *Schaue*, so versetzen Sie den Wissenschaftler in die Lage, Schränke, Regale und Bücherborde genauer zu inspizieren, Schilder und Inschriften zu lesen, aber auch in Truhen und Uniformtaschen zu spähen. *Benutze* wird meistens in Verbindung mit zwei Objekten gebraucht, z.B. *Benutze Truhe mit Schlüssel*. Aktivieren Sie statt dessen den Befehl *Öffne Truhe*, so erhalten Sie lediglich die Antwort *Diese Truhe kann ich nicht öffnen*. Achten Sie also darauf, die Befehle möglichst gezielt einzusetzen.

In der Regel läßt sich ein und dasselbe Ziel aber auch mit verschiedenen Befehlen erreichen. Gleichgültig ob Sie *Öffne Tagebuch* oder *Schaue Tagebuch* wählen, das Gral-Tagebuch wird jedesmal an der entsprechenden Stelle aufgeschlagen, wenn es zu diesem Zeitpunkt Informationen für Sie bereithält.

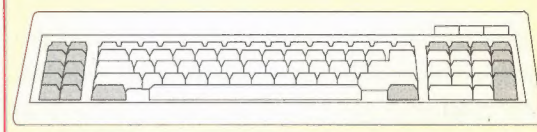
 Mit [F5] können Sie Spielstände sichern und wieder laden, die [Leer]-Taste verschafft Ihnen eine Pause.

Um eine der Filmsequenzen zu überspringen, genügt ein Druck auf die rechte Maustaste bzw. das Betätigen der [ESC]-Taste. Da Sie immer wieder auf ausgesprochen schlagkräftige Gegner stoßen, ist es ratsam, den Spielstand regelmäßig zu speichern. Mit [F5] gelangen Sie in ein Menü, das Ihnen das Speichern und Laden von bis zu 14 verschiedenen Spiel-

stände gleichzeitig erlaubt. Mit dem Rücken an der Wand? Um in einer solchen ausweglosen Situation nicht jedesmal bei Null zu beginnen, empfiehlt es sich, die eigenen Fortschritte – zumindest alle größeren Etappen – unter verschiedenen Bezeichnungen zu speichern. Benötigen Sie eine längere Denk- oder Verschnaufpause, so betätigen Sie die [Leer]-Taste, mit [ALT][X] beenden Sie das Spiel.

Tastaturbelegungen

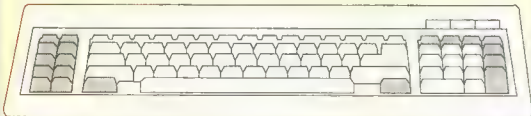
- [F5] → Spiel speichern/laden (Nur in Spielsituationen, in denen das Befehlsfeld sichtbar ist)
- [F8] → Neues Spiel starten
- [] → Spielpause
- [ALT][X] → Spiel beenden
- [ESC] → Filmsequenz überspringen
- [>] → Text schneller (Nur wenn das Textmenü sichtbar ist)
- [<] → Text langsamer
- [ALT][S] → Sound aus/ein
- [ALT][I] → Scrolling aus/ein
- [ALT][M] → Mauskontrolle
- [ALT][J] → Joystickkontrolle



Das Inventar wird unterhalb des Befehlsfeldes aufgelistet. So können Sie jederzeit überblicken, welche Gegenstände der Forscher bei sich trägt. Die Peitsche, die Indiana Jones zu Weltruhm verhalf, erhalten Sie, sobald Sie in Venedig eingetroffen sind, der Hut ist Bestandteil des Forscher-Outfits. Die Anzahl der Gegenstände, die Sie Ihrer Abenteurerausrüstung hinzufügen können, unterliegt keiner Begrenzung, ob es sich nun um Weinflaschen, Schlüssel oder Bücher handelt. Enthält die Liste jedoch mehr als sechs Gegenstände, müssen Sie auf einen der Pfeile klicken, um sich einen kompletten Überblick über den Inhalt Ihres Reisegepäckes zu verschaffen. Die Gegenstände des Inventars lassen sich durch Anklicken oder über folgende Tasten auswählen:

Tastaturbelegungen

- [Z] → Oben links
- [U] → Oben rechts
- [O] → Liste nach oben scrollen
- [H] → Mitte links
- [J] → Mitte rechts
- [L] → Liste nach unten scrollen
- [N] → Unten links
- [M] → Unten rechts



Denken Sie daran, Verbissenheit führt nur selten zum Ziel. In der Rolle des Wissenschaftlers sollten Sie sich wortgewandt und geistreich geben. Sie haben zudem eher originelle als konventionelle Lösungen für heikle Fälle parat. Ein Beispiel: die Weinflasche. Dem Liebespärchen in Venedig sollten Sie die Weinflasche keinesfalls entwenden. Das gehört sich nicht und wird folglich nicht funktionieren. Weit eleganter ist es, auf den schlechten Jahrgang des Weines aufmerksam zu machen. Danach lassen sich die beiden Liebenden mit Sicherheit einen neuen Wein kredenzen und den alten abtragen. So gelangen Kenner in den Besitz eines edlen Tropfens.

Von Mann zu Mann

Sobald sich eine gesprächsbereite Person in Ihrer Nähe befindet, leuchtet die Option *Rede* grün auf. Klicken Sie zunächst auf den Befehl und anschließend auf die Person, mit der Sie sich unterhalten wollen. Erscheint daraufhin kein Name in der Befehlszeile, so ist Ihr Gegenüber nicht gesprächsbereit, andernfalls startet ein weiteres Klicken das Gespräch. Sobald statt des Befehlsfeldes ein Textmenü erscheint, sind Sie am Zug. Wählen Sie eine der Vorlagen per Mausklick aus. Daraufhin wird der Satz in die Nachrichtenzeile übernommen.

Während der Filmsequenzen werden die einzelnen Sätze der Unterhaltung ebenfalls in der Nachrichtenzeile eingeblendet. In der Regel haben Sie auf

diese Gespräche keinen Einfluß, denn sie dienen der Information und treiben das Spielgeschehen voran. Wenn Ihnen der Inhalt der Unterhaltungen bekannt ist, können Sie die Szenen mit [ESC] überspringen.



Je nachdem, ob Sie eine charmante, sarkastische, clevere oder zornige Bemerkung aus dem Textmenü auswählen, verändern Sie den Handlungsverlauf. Stellen Sie sich geschickt an, so läßt sich manch einer Ihrer Gegner durch ein kleines Wortgeplänkel hinhalten. Andernfalls kommt es zu Handgreiflichkeiten. Bedenken Sie Ihre Antworten wohl, denn möglicherweise reden Sie sich um Kopf und Kragen. Meistens haben Sie die Alternative, Ihrem soldatischen Gegenüber etwas aus Ihrem Inventar anzubieten, ihn zu bestechen oder blitzschnell niederzuschlagen. Besitzen Sie genügend verkäuferisches Talent, so dürfte es Ihnen nicht weiter schwer fallen, einem der wachhabenden Offiziere eine Lederjacke für DM 15,- zu verkaufen. Denken Sie daran, in Ihrem Inventar befindet sich eine Biographie von Adolf Hitler. Möglicherweise steckt in einem der Soldaten eine Leserratte.

Kräftemessen im Faustkampf

Je nachdem, ob Sie sich für einen talentierten Redner oder unbekümmerten Draufgänger halten, aktivieren Sie die Option *Biete etwas an* oder *Schlag zu*. Leider läßt sich nicht jeder Gegner mit schönen Worten überzeugen. In solchen Situationen heißt es handeln. Dann ist Angriff die beste Verteidigung. Während des darauf folgenden Handgemenges dürfen Sie allerdings nicht zaudern. Bloß nicht zimperlich sein! Aber denken Sie daran, in schweren Kämpfen schwinden auch Ihre Kräfte. Im Zeppelin suchen Sie daher auf den über mehrere Etagen reichenden Laufstegen Ihr Heil am besten in der Flucht. Wie bravourös Sie sich auch schlagen werden, der Übermacht der Soldaten sind Sie auf Dauer nicht gewachsen.

Wer das Zuschlagen dem Nachdenken vorzieht, der kommt in Brunwald voll und ganz auf seine Kosten. Hinter jeder Ecke und in jedem Winkel warten Kraftpakete wie Biff nur darauf, Ihnen ihre körperliche Überlegenheit zu demonstrieren. Manch einen dieser routinierten Schläger können Sie mit einem Gläschen Bier sehr einfach zur Strecke bringen. Haben Sie in einem solchen Faustkampf den Sieg errungen, sollten Sie nicht zögern, die Taschen des wehrlos Darniederliegenden gründlich zu inspizieren. Nur keine Scheu – Geld, Schlüssel ... alles kann Ihrem Überleben dienen. Daß auch die weniger Körperbetonten einen Weg nach Iskenderun finden werden, sehen Sie daran, daß ein gewitztes Wortspiel Ihrem Konto mehr Punkte einträgt als der Sieg in einem Faustkampf.

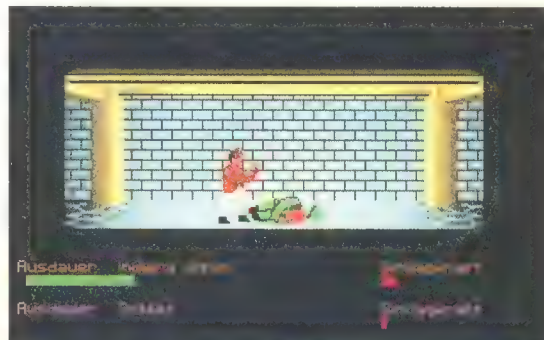


Um Begegnungen mit harten Männern wie Biff einigermaßen wohlbehalten zu überstehen, ist eine ausgefeilte Schlagtechnik und gute Kondition unerlässlich. Sobald die ersten Faustschläge gefallen sind, werden daher unterhalb der Kampfszenen vier Balkenanzeigen eingeblendet, denen Sie entnehmen können, über wieviel Ausdauer und Schlagkraft Sie bzw. Ihre Gegner verfügen.

Der Ausdauerbalken ist zweigeteilt. Die linke, grüne Seite zeigt, über wieviel Ausdauer Sie maximal verfügen, die rechte, gelbe, wieviel Ausdauer Sie im Augenblick zur Verfügung haben. Halten Sie sich eine zeitlang aus dem Kampfgeschehen heraus, so schöpfen Sie neue Kraft und Ihre Energiereserven werden größer. Schlecht, wenn Ihnen während eines Kampfes die Puste ausgeht. Dann verlieren Sie „permanente Energie“. Spätestens jetzt ist es ratsam, einige Schritte zurückzutreten und Abstand vom Gegner zu gewinnen. Ihr maximales Energiepotential können Sie nur durch eine gezielte medizinische Versorgung neu mobilisieren. Schauen Sie sich in einem solchen Notfall unbedingt nach Verbandskästen um.

Der rote Balken zeigt an, mit wieviel Kraft Sie einen Schlag ausführen können. Allerdings vergehen ein paar Sekunden, bevor Sie nach einem kräftigen

Fausthieb wieder mit voller Kraft zuschlagen können. Decken Sie Ihren Gegner mit einer Serie schnell aufeinanderfolgender Fausthiebe ein, so sind diese weniger wirkungsvoll als wenige, gezielte. Treffen Sie im Kampf nur die Deckung Ihres Gegners, so fügen Sie sich mehr Schaden zu als Ihrem Gegenüber. Wenn Sie rechtzeitig in Dekung gehen, verliert hingegen Ihr Gegner wertvolle Energie.



Sie zählen sich nicht zu den erprobten Faustkämpfern und Freunden der Siegerpose? Dann ist es dringend geboten, in Schloß Brunwald jeden Zentimeter erkämpften Bodens zu verteidigen, indem Sie den Spielstand regelmäßig sichern. Da die Autoren glaubwürdig versichern, daß sich das Spiel auch ohne Handgreiflichkeiten überstehen läßt, dürfen auch weniger kämpferische Naturen Hoffnung schöpfen. Doch wollen Sie dieses Kunststück tatsächlich vollbringen, so müssen Sie im Zeppelin Ihre Fähigkeiten als geschickter Taktierer und Läufer unter Beweis stellen.

Die folgende Tastaturbelegung gilt dann, wenn Sie in einem Faustkampf auf der linken Seite stehen, andernfalls sind die Tasten spiegelbildlich belegt.

Tastaturbelegungen

- [7] → Einen Schritt zurück
- [8] → Hohe Abwehr
- [9] → Hoher Schlag
- [4] → Einen Schritt zurück
- [5] → Mittlere Abwehr
- [6] → Mittlerer Schlag
- [1] → Einen Schritt zurück
- [2] → Tiefe Abwehr
- [3] → Tiefer Schlag



Da Sie nicht wissen, bei welchen Begegnungen Ihr Leben davon abhängt, die eigene Kondition und Schlagkraft präzise einschätzen zu können, nutzen Sie am besten die Eingangsszene in der Sporthalle, um sich mit den Bedingungen eines Faustkampfes und der Tastaturbelegung vertraut zu machen. Ein paar sportliche Übungen für den Ernstfall können jedenfalls nicht schaden. Wenn Sie die Umkleidekabine ein zweites Mal betreten, steigt Indy automatisch in seinen Sportdress. Der Boxtrainer wird sich fürsorglich erkundigen, wie es um Ihre Kondition bestellt ist. Wollen Sie sich schon jetzt als gestandener Mann und Abenteurer von Format beweisen, antworten Sie am besten mit *Geben Sie mir alles, was Sie drauf haben*. Sind Sie etwas aus der Übung, dann sollten Sie sich für ein gemäßigteres Trainingsprogramm entscheiden.



Nutzen Sie die Möglichkeit eines risikolosen Boxtrainings in der Sporthalle! Sie werden Schlagkraft und Reaktionsvermögen später bitter nötig haben.

In der Sporthalle müssen Sie noch nicht um Ihr Leben fürchten. Sollte Sie der Boxtrainer mit einem gezielten Hieb k.o. schlagen, so werden Sie sich in kürzester Zeit wieder erholen. Noch etwas benommen, aber unversehrt können Sie danach den Schauplatz des Geschehens verlassen. Unterliegen Sie dagegen einem der Muskelpakete im Schloß, so werden Sie bis an Ihr Lebensende in einem deutschen Museum Kunstwerke abstauben – keine allzu verlockende Aussicht.

Hoch in den Lüften

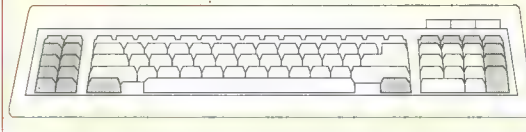
Früher oder später werden Sie gemeinsam mit Ihrem Vater in einem Flugzeug sitzen. Während Henry automatisch versucht, die feindlichen Flugzeuge abzuwehren, steuern Sie den Doppeldecker. Dabei sollten Sie darauf achten, sich



so weit als möglich von Ihren Feinden entfernt zu halten, um Henry genügend Zeit zu verschaffen, die gegnerischen Maschinen ins Visier zu nehmen.

Flugzeugsteuerung

- 7 → oben links
- 8 → oben
- 9 → oben rechts
- 4 → links
- 5 → geradeaus
- 6 → rechts
- 1 → unten links
- 2 → unten
- 3 → unten rechts



Der Indy Quotient

Für jeden Gegenstand, den Sie einstecken, für jedes Hindernis, das Sie überwinden und für jedes Rätsel, das Sie lösen, erhalten Sie selbstverständlich Punkte. Im SAVE/LOAD-Menü, das Sie mit [F5] aufrufen, sehen Sie neben Hut und Peitsche zwei Felder, die Ihnen die *Episoden-* bzw. die *Serien-*Punktzahl anzeigen. Da es mehr als eine Möglichkeit gibt, den Gral zu erreichen, wurde von den Autoren der *Indy Quotient* eingeführt. In heiklen Situationen sind manche Lösungen zwar einfacher, andere jedoch besser. Das soll heißen, je kniffliger Ihre Lösungen sind, um so mehr Punkte können Sie auf Ihrem Konto verbuchen. Während die *Episoden-*Punktzahl anzeigt, wie gut Sie einen Durchgang bewältigt haben, bezieht sich das *Serien-*Ergebnis auf die Punktzahl aller Abenteuerlösungen, die Sie gemeinsam mit Indy ausgetüftelt haben. Um einen möglichst hohen *Serien-IQ* zu erreichen, müssen Sie THE LAST CRUSADE natürlich mehr als einmal spielen. Sobald Sie sich den Widrigkeiten des Abenteuerlebens ein zweites Mal stellen, werden Ihrer alten *Serien-Zahl* die neuen IQ-Punkte hinzuaddiert. Weitere IQ-Punkte erhalten Sie jedoch erst, wenn Sie bereits bekannte Rätsel auf neue Arten zu lösen vermögen. Die Autoren beteuern, die absolute Höchstpunktzahl läge bei einem IQ von 800 – nun, dann heißt es, sich ranhalten.

EQ

Komplettlösung zu Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Copyright © 1989 Computer-Programm Service Frank Heidak.
Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln



Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Lösungshilfe darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung durch CPS Frank Heidak reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vervielfältigt oder verarbeitet werden. Auch Übersetzungen in andere Sprachen bedürfen der schriftlichen Genehmigung durch CPS Frank Heidak

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können aber trotzdem nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

„Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ sowie alle Eigenamen sind eingetragene Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company.

Lösung: L. Klement

Bemerkungen für Adventurespieler

„Osten, Treppe hoch, Süden, Süden, Westen, ins Haus“ Dieser Satz ist üblich bei Lucas Arts Adventures, da die Richtungsangaben angeben, in welche Richtung der Held das Bild verlassen soll. Dabei zählen die Richtungsangaben Norden (hinein oder oben aus dem Bild), Osten (rechts aus dem Bild), Westen (links aus dem Bild) und Süden (nach unten aus dem Bild). Finden Sie zwischen den Absätzen diese Richtungsangaben, dann marschieren Sie in diese Richtung.

Bei vielen Adventures gibt es das „Multiple-Choice“ Dialogverfahren. Dieses Verfahren wird angewendet bei Gesprächen mit den anderen Leuten im Abenteuer. Wenn eine Person Sie etwas fragt oder etwas zu Ihnen gesagt hat, dürfen Sie zwischen einigen Antworten oder Sätzen wählen, um mit Ihrem Gesprächspartner weiter zu kommunizieren. Anstatt alle Fragen und Antworten in einer Lösung aufzuführen, werden einfach Zahlen angegeben, die zu den Auswahlmöglichkeiten des „Multiple-Choice“ Dialogverfahrens gehören. Kommt in einer Lösung die Zahlenreihe (Text: 1/ 3/ 2/ 2) vor, wissen Sie direkt, daß Sie bei dem ersten Gespräch die erste Auswahlmöglichkeit wählen sollen, bei der zweiten die dritte, bei der dritten die zweite und bei der vierten erneut die zweite. Mit knappen Worten erfährt man noch, um was es in dem Gespräch geht.

Hinweise zur Lösung und zum Spiel

Es ist kein Traum! Hiermit halten Sie die Komplettlösung für das Adventure *Indiana Jones((RR)) 3* in Händen. Bevor Sie sich jedoch auf die Suche nach dem geheimnisvollen Gral machen können, folgen noch einige Hinweise zur Lösung und zum Spiel.

Es existieren insgesamt zwei Tagebücher. Einmal das Tagebuch des Henry Jones, welches sich bei Ihrem Spiel befindet. Zum anderen das Gral-Tagebuch. Dieses Tagebuch muß während des Spielverlaufes gefunden werden. Es gibt einem in vielen Situationen nützliche Hinweise.

Wenn Sie an Stellen kommen, wo Sie mit anderen Personen reden, wird im Spiel ein Textmenü aufgerufen, aus dem Sie Sätze wählen können. In der Lösung wird in diesen Fällen jedesmal die Textzeile in Klammern angegeben, welche Sie anklicken müssen.

Nach diesen Informationen kommen wir zum Hauptteil der Lösung, auf den Sie schon sehnsüchtig gewartet haben.

In Amerika

Die Spielhandlung beginnt in einer Universität, an der Indy als Dozent angestellt ist. Das Semester ist gerade zu Ende gegangen, und die Studenten warten ungeduldig auf ihre Noten.

Begeben Sie sich daher in das Sekretariat. Es befindet sich gleich neben der Gymnastikhalle. Dort angekommen besteht ihre erste Aufgabe darin, erst einmal die tobenden Studenten zu beruhigen. Reden Sie mit ihnen und bringen Ordnung in das Gewühl (3 / 3 / 3).

Völlig mit den Nerven am Ende gelangen Sie schließlich in Ihr Büro. Wie es für einen Archäologen nun mal üblich ist, stehen auch bei Ihnen Ausgrabungsstücke und andere Gegenstände in allen Ecken. Wie soll man sich bei der Unordnung noch zurecht finden?

Räumen Sie daher zuerst einmal den Schreibtisch auf, indem Sie die ganze Post an sich nehmen. Und siehe da; unter dem ganzen Wust lag doch tatsächlich ein Päckchen. Öffnen Sie es und nehmen das darin befindliche Gral-Tagebuch an sich. Den restlichen Papierstapel können sie getrost wieder auf den Schreibtisch legen.

Verlassen Sie jetzt die Universität. Um den tobenden Studenten zu entkommen, klettern Sie einfach durch das Fenster und schon sind Sie im Freien.

Vor dem Gebäude werden Sie von zwei bewaffneten Männern bedroht und mitgenommen. Sie bringen Sie zu ihrem Auftraggeber, dem reichen Geschäftsmann Walter Donovan. Er bittet Sie, für ihn den heiligen Gral zu finden, wovon Sie allerdings gar nichts halten. Von Donovan erfahren Sie auch, daß Ihr Vater spurlos verschwunden ist. Eine Spur führt nach Venedig.

Gehen Sie zum Haus Ihres Vaters (Sein Name ist Henry Jones, falls Sie es vergessen haben sollten).

Als Sie ankommen, bleibt Ihnen vor Entsetzen fast der Atem stehen. Jemand hat bei Ihrem Vater eingebrochen und die ganze Wohnung verwüstet. Was mag der Täter nur gesucht haben?

Gehen Sie in das Schlafzimmer. Auch das ist völlig verwüstet. Nehmen Sie das kleine Bild neben dem Fenster an sich. Es zeigt einen Kelch. Vielleicht könnte man es ja noch mal brauchen.



Begeben Sie sich zur Universität zurück. Sie können diese ganz normal durch den Vordereingang betreten. Auf dem Flur treffen Sie Ihren Kollegen Marcus. Sprechen Sie ihn an (3 / 1). Sie erfahren, daß es einen neuen Experten gibt, der Ihnen anscheinend den Job streitig machen möchte.

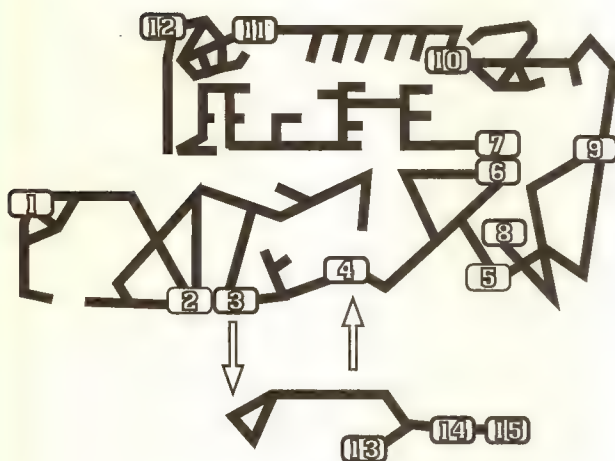
Gehen Sie wieder in das Sekretariat. Die Studenten warten schon ganz ungeduldig. Reden Sie mit Ihnen und schlagen vor, sich einen anderen Lehrer zu suchen. Verweisen Sie dabei auf den neuen Experten (4 / 4 / 4).

Wieder im Büro angekommen verlassen Sie dieses erneut durch das Fenster. Machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem Vater und fahren nach Venedig.

Die Katakomben von Venedig

Dort angekommen werden Sie von einer Bekannten Ihres Vaters, Dr. Elsa Schneider, empfangen. Sie bringt Sie zur örtlichen Bibliothek. Begeben Sie sich zum zweiten, vorderen Regal von links. Dort entdecken Sie Hitlers Buch „Mein Kampf“. Nehmen Sie es an sich. Gehen Sie weiter in westliche Richtung, bis Sie in einen Raum gelangen, in welchem ein rotes Absperrungsband hängt, das durch einen Pfosten gehalten wird.

Die Katakomben



- | | | |
|-------------------|-----------------|-----------------|
| 1) Startraum | 6) Kanalisation | 11) Leerer Raum |
| 2) Arm / Haken | 7) Grab | 12) Instrumente |
| 3) Fackel / Hebel | 8) Maschine | 13) Leiter |
| 4) Klappe | 9) Statuen | 14) Brücke |
| 5) See | 10) Brücke | 15) Inschriften |

Nehmen Sie sowohl das Absperrungsband als auch den Pfosten an sich. Verlassen Sie jetzt die Bibliothek und gehen in das Restaurant zurück. Auf einem Tisch in der linken Hälfte des Restaurants steht eine Weinflasche auf einem Tisch. Schauen Sie sich die Flasche an. Es handelt sich anscheinend um einen sehr schlechten Jahrgang.

Nehmen Sie die Flasche vom Tisch und gehen damit zum Brunnen. Füllen Sie diese dort mit Wasser auf (Ob das schmeckt). Gehen Sie erneut in die Stadtbibliothek.

Begeben Sie sich einen Raum nach links. Öffnen Sie dort das Gral-Tagebuch. In ihm sehen Sie das Bild eines Kirchenfensters. Suchen Sie in der Bibliothek genau dieses Fenster und stellen sich davor. Um sich zu vergewissern, daß es sich tatsächlich um das richtige Fenster handelt, schauen Sie durch dieses hindurch.

Wenn Sie das richtige Fenster gefunden haben, öffnen Sie erneut das Gral-Tagebuch. Aus ihm können Sie jetzt entneh-

men, welche Ziffer „die richtige“ ist (Wenn z.B. dort steht „die zweite von rechts“ bedeutet dies: Lesen Sie die rechte Inschrift. Die zweite Ziffer die dort steht, wird gesucht).

Suchen Sie jetzt auf dem Fußboden die Steinplatte mit der entsprechenden Ziffer. Zerschlagen Sie die Platte mit dem Metallpfosten. Siehe da, es entsteht ein Loch im Boden, durch welches Sie hinunterspringen.

Unten angekommen schauen Sie sich erst einmal um. Sie sind tatsächlich in die unterirdischen Katakomben gelangt. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Sie gelangen in ein großes Höhlensystem. Durch die Dunkelheit haben Sie nur eine begrenzte Sichtweite.

Gehen Sie zuerst in westliche und dann weiter in südwestliche Richtung. Sie überqueren die Kreuzung und gehen weiter, bis Sie in einen weiteren Raum gelangen. Nehmen Sie den Arm des Skeletts an sich, der sich als Haken erweist. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Gehen Sie weiter in nördliche Richtung und an der Biegung nach Osten. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden, bis Sie in einen Raum gelangen.

Lösen Sie die Fackel von der Höhlenwand und ziehen an ihr. Siehe da, es handelt sich um einen Hebel, der eine Falltür öffnet. In der unteren Ebene angekommen gehen Sie nach Nordosten. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie an eine Gabelung kommen. Gehen Sie in östlicher Richtung weiter. Sie gelangen in eine Höhle, durch die eine schmale Steinbrücke führt. Gehen Sie über diese hinüber in die kleine Nachbarhöhle.

Dort schauen Sie sich die Inschriften an. Sie erfahren dadurch, wie der Gral aussehen könnte. Lesen Sie dazu die entsprechenden Thesen der beiden genannten Personen in dem Tagebuch Ihres Vaters nach.

Gehen Sie wieder in die Nachbarhöhle. Befestigen Sie den Haken an dem Stöpsel in der Decke. Mit Hilfe Ihrer Peitsche ziehen Sie an dem Haken, und der Stöpsel fällt herunter. Ihm folgt eine größere Wassermenge, welche die Steinbrücke zerstört.

Verlassen Sie die Höhle durch den linken Ausgang und gehen in westlicher Richtung weiter, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. In dieser befindet sich eine Leiter, über welche Sie wieder in die obere Ebene hinaufsteigen.

Verlassen Sie die Höhle durch den rechten Gang und gehen in östlicher Richtung weiter. Bei nächster Gelegenheit biegen Sie nach Süden ab. Sie gelangen wieder in eine Höhle. Diese Höhle verlassen Sie durch den rechten Tunnel. Gehen Sie nach dem Verlassen dieser Höhle sofort in nördliche Richtung.

Sie gelangen in eine Höhle, in welcher eine seltsame Maschine steht. Um diese ans Laufen zu bringen, fügen Sie das rote Absperrband in die Maschine ein. Drehen Sie jetzt an dem kleinen Rad rechts neben der Maschine. Sie setzt sich in Bewegung und Sie hören eine Art Rumpeln.

Verlassen Sie die Höhle und gehen in östlicher Richtung weiter. Gehen Sie über die folgende Kreuzung hinüber nach Südosten. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Dort sind drei Statuen zu erkennen, welche richtig gedreht werden müssen, um die Holztür rechts daneben zu öffnen.

Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. In ihm können Sie die richtigen Motive sehen, die eingestellt werden müssen. Drücken Sie jetzt erst die rechte Statue so lange, bis das gewünschte Symbol erscheint. Verfahren Sie in gleicher Weise zuerst mit der linken und dann mit der mittleren Statue. Sind die drei gewünschten Symbole richtig eingestellt, öffnet sich die Türe.

Gehen Sie durch diese Türe. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Gehen Sie weiter in westlicher Richtung über die Kreuzung hinüber, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Durchqueren Sie diese. Gehen Sie immer weiter in westliche Richtung, durch eine weitere Höhle hindurch und bei nächster

Gelegenheit nach Norden. An der Gabelung gehen Sie wiederum nach Westen, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen.

Auch dort muß eine verschlossene Tür geöffnet werden. Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. Dort sehen Sie eine Reihe von Noten abgebildet. Zeichnen Sie sich diese ab. Mit Hilfe der sechs Totenköpfe vor der Türe können Sie die abgezeichnete Melodie spielen. Dabei stellt der rechte Totenkopf die obere Linie dar, der zweite Totenkopf die zweite Linie u.s.w. .

Wenn sich die Tür geöffnet hat, gehen Sie durch diese hindurch. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Dort gehen Sie in Nordöstlicher Richtung weiter und dann in östlicher. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden. Gehen Sie diesen Gang nach Süden durch und in der Kurve nach Osten weiter. Nehmen Sie jetzt die zweite Abzweigung nach Norden.

Gehen Sie die zweite Abzweigung nach Osten und bei nächster Gelegenheit wieder nach Süden. Wenn Sie den Gang nach Osten weitergehen sollten Sie, wenn Sie richtig gegangen sind, in einen halb verfallenen Raum gelangen.

Öffnen Sie den sich dort befindlichen Sarg und schauen hinein. Sie entdecken die Leiche eines Ritters. Auf seinem Schild können Sie weitere Hinweise auf den Gral entdecken.

In der rechten Raumhälfte befindet sich eine Eisentür, welche mit einem rostigen Schloß verschlossen ist. Öffnen Sie dieses, was sich als ziemlich einfach herausstellt, und gehen hindurch. Im Nachbarraum entdecken Sie einen Lichtschimmer. Helles Tageslicht! Klettern Sie die Leiter hoch und öffnen den Kanaldeckel. Daraufhin befinden Sie sich wieder mitten im Restaurant.

Dr. Elsa Schneider hat mittlerweile herausgefunden, daß Ihr Vater auf Schloß Brunwald gefangen gehalten wird. Also nichts wie hin (Es geht doch nichts über echte Vaterliebe).

Schloß Brunwald

Beim Schloß angekommen, gehen Sie sofort hinein. Der Butler öffnet Ihnen. Reden Sie auf ihn ein, bis er das Schloß verläßt und Sie freien Zugang haben....ganz ohne Gewalt (2 / 1 / 2).

Verlassen Sie die Eingangshalle durch die obere Tür. Sie gelangen so auf den Hauptgang. Gehen Sie diesen in südliche Richtung weiter und dann nach Osten. Gehen Sie durch die südöstliche Tür. Dort treffen Sie auf einen betrunkenen Soldaten. Fragen Sie ihn aus; er wird Ihnen bereitwillig antworten. Danach erhalten Sie einen Krug von ihm (1 / 3 / 1), (1 / 3 / 2) (1 / 3 / 3), (3 / 3), (3 / 2).

Verlassen Sie den Raum und gehen in nördlicher Richtung durch die nächste Tür auf der rechten Seite. Sie befinden sich jetzt in der Küche. Füllen Sie dort den Krug am Bierfaß auf und schütten dieses auf die heißen Kohlen im Grill. Füllen Sie jetzt den Krug erneut und nehmen den Schweinebraten vom Grill mit.

Gehen Sie zurück in die Empfangshalle. Verlassen Sie diese durch den mittleren Gang (neben dem Wandteppich vorbeigehen). Sie gelangen auf die andere Seite des Hauptganges. Gehen Sie den nächsten Gang in südliche Richtung. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 1).

Gehen Sie durch die einzige Tür auf der linken Seite (aus Sicht von Indiana Jones). Sie befinden sich in der Kleiderkammer. Nehmen Sie die weiße Dieneruniform an sich. Verlassen Sie den Raum und gehen in die obere linke Tür auf dem Gang (Sicht nach oben). Dort stoßen Sie die rechte Ritterrüstung an. Die Streitaxt fällt auf den Teppich. Die entstandene Markierung wird zu einem späteren Zeitpunkt noch benötigt.

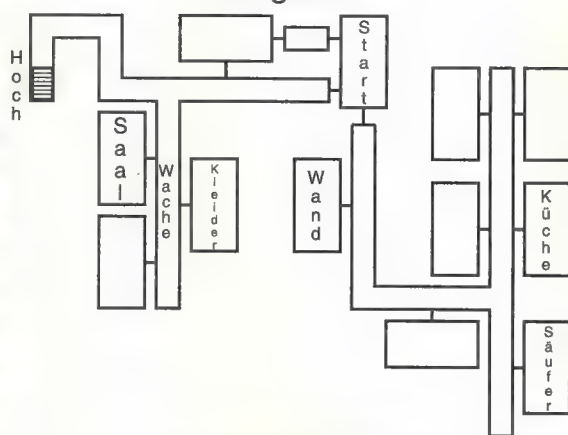
Begeben Sie sich in das 1. Stockwerk. Die Treppe befindet sich im Westtrakt. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (1 / 2 / 2).

Im 1. Stock angekommen gehen Sie den Gang nach Süden und dann nach Osten. Gehen Sie durch die links befindliche Tür. Öffnen Sie die Truhe und schauen hinein. Siehe da, so schnell kann man an Geld kommen. Ziehen Sie jetzt die Dienerkleidung an.

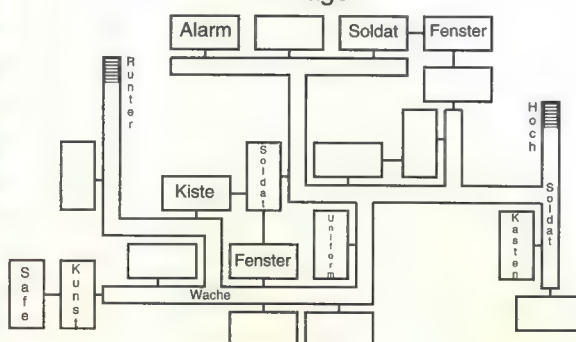
Verlassen Sie den Raum und geben dem Soldaten auf dem unteren Gang das Bild mit dem Kelch. Drehen Sie sich in östliche Richtung und gehen durch die erste Tür auf der linken Seite. Dort schauen Sie aus dem Fenster und entdecken Dr. Schneider mit einigen Nazis. Ziehen Sie jetzt Indywear an. Jetzt sind Sie wieder voll in Ihrem Element.

Verlassen Sie den Raum und gehen links (aus der Sicht von Indy) um die Ecke. Gehen Sie durch die eine Tür auf der linken Seite. Öffnen Sie die dort befindliche Kiste und schauen hinein. Siehe da, eine Uniform. Schauen Sie sich die Uniform an. Dabei

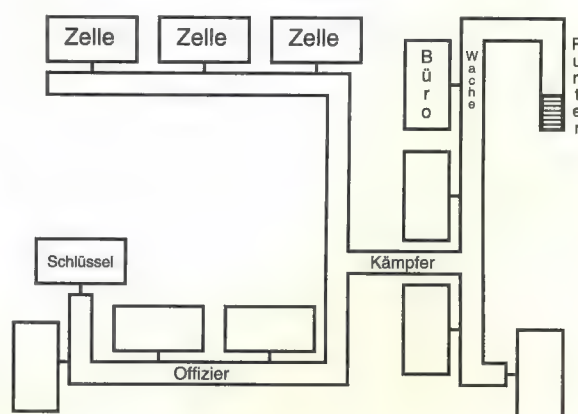
Schloß Brunwald Erdgeschoß



Schloß Brunwald 1. Etage



Schloß Brunwald 2. Etage



stellen Sie fest, daß sie viel zu klein ist. In einer Tasche entdecken Sie jedoch einen kleinen Schlüssel.

Nehmen Sie diesen an sich und lassen die Uniform liegen. Gehen Sie jetzt zurück ins Erdgeschoß, in die Kleiderkammer. Dort nehmen Sie mit Hilfe des Schlüssels die andere Uniform an sich. Gehen Sie ins erste Stockwerk zurück und ziehen in dem gleichen Raum die graue Uniform an, wo Sie auch schon die Dieneruniform angezogen haben.

Jetzt erscheinen Sie in strahlendem grau. Eigentlich kann doch nichts mehr schief gehen, oder...

Verlassen Sie den Raum durch die andere Türe. Den Soldaten, den Sie treffen, bereden Sie mit (3). Verlassen Sie den Raum durch die gegenüberliegende Tür. Sie befinden sich wieder auf dem Hauptgang. Gehen Sie den Gang nach Osten durch. Den Soldaten, der vor der Treppe patrouilliert, bereden Sie mit (2 / 1 / 2 / 1).

Gehen Sie nach Süden und durch die nächste Tür links. Dort nehmen Sie den Erste-Hilfe-Koffer an sich. Gehen Sie nach Norden, dann den Gang nach Westen ganz durch, wieder nach Norden und dann wieder nach Westen. Gehen Sie durch die linke der drei Türen. Sie befinden sich jetzt in der Alarmzentrale.

Dem Soldaten, der Sie sehr freundlich begrüßt, geben Sie das Buch 'Mein Kampf', woraufhin er sich zum Lesen zurückzieht. Jetzt können Sie in aller Ruhe das Bier durch das Gitter der Alarmanlage schütten. Damit dürfte diese außer Gefecht gesetzt sein.

Verlassen Sie den Raum und gehen durch die rechte der drei Türen. Den Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie durch die andere Türe weiter in den Nebenraum. Öffnen Sie jetzt das Fenster und steigen hinaus. Begeben Sie sich jetzt zum Fenster ganz auf der rechten Seite und öffnen dieses. Steigen Sie in den Raum hinein und drücken den oben befindlichen Ziegelstein nach außen.

Verlassen Sie das Zimmer jetzt wieder durch das Fenster. Schwingen Sie sich jetzt mit Hilfe der Peitsche an dem Ziegelstein zu dem Gitter. Daraufhin klettern Sie weiter hoch in den zweiten Stock.

Öffnen Sie das rechte Fenster und steigen in den Raum. Öffnen Sie den Schrank. In ihm finden Sie weiteres Geld (daß hat noch keinem geschadet). Falls sich Ihr Vater nicht in diesem Raum befindet, müssen Sie es bei den anderen beiden Fenstern versuchen.

Wenn Sie ihn gefunden haben, gibt es ein erfreuliches Wiedersehen. Da es sich aber schließlich um einen alten Mann handelt kann er mit Ihnen nicht durch das Fenster entfliehen. Daher entschließen Sie sich, ihn nachher auf einem anderen Weg zu befreien.

Verlassen Sie den Raum durch das Fenster und springen von der Balustrade in den ersten Stock. Keine Bange, Sie brechen sich keine Knochen. Steigen Sie im ersten Stockwerk in das rechte Fenster und ziehen erneut die Uniform an. Gehen Sie nun, wie jeder andere normale Mensch, über die Treppe in den 2. Stock. Gehen Sie in die erste Tür, an der Sie vorbeikommen. Die Wache bereden Sie mit (1 / 2 / 1).

Sie befinden sich jetzt im Büro vom Oberst. Um nicht von dem Hund zerfleischt zu werden geben Sie ihm den Schweinebraten. Er reißt ihn an sich und verschwindet in seiner Hundehütte. Jetzt können Sie in aller Gemütlichkeit (wann hat man die schon mal) den Schrank auf der linken Seite durchsuchen und den Passierschein an sich nehmen.

Den Pokal sollten Sie ebenfalls mitgehen lassen. Gehen Sie in den ersten Stock zurück und begeben sich in das Malzimmer. Dieses finden Sie im nordwestlicher Richtung. Wenn Sie es gefunden haben schieben Sie das Bild der Mona Lisa zur Seite. Es befindet sich in der linken Raumhälfte. Mit Hilfe der Zahlenkombination sind Sie in der Lage, den Tresor zu öffnen.

In ihm finden Sie neben Ihrem kleinen Bild mit dem Kelch ein großes Gemälde, auf dem der Gral abgebildet ist. So können Sie sehen, welche Form der Gral hat und ihn später besser wiedererkennen.

Ziehen Sie wieder Ihre Indyclothes an. Schließlich sind diese Sachen doch bequemer. Begeben Sie sich in die Küche im Erdgeschoß und füllen den Pokal mit Bier (Prost Mahlzeit). Gehen Sie erneut in das erste Stockwerk und ziehen wieder die graue Uniform an. Gehen Sie jetzt in das zweite Stockwerk und begeben sich in den Westtrakt. Dort stoßen Sie auf die deutsche Antwort auf Rambo.

Sie werden ihn schon erkennen, wenn Sie ihn sehen. Da man mit guten Worten nicht an diesem Fleischberg vorbeikommt geben Sie ihm den großen Pokal mit Bier. Er trinkt ihn mit einem Zug aus, was natürlich nicht ohne Folgen bleibt.

Da er nun sehr stark angetrunken ist, genügt schon ein Schlag, um ihn aus dem Weg zu räumen.

Gehen Sie in südliche Richtung. Den Offizier, den Sie treffen bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie in westliche Richtung weiter und dann durch die Tür im Norden. Nehmen Sie den silbernen Schlüssel an sich, der am Kerzenhalter hängt. Mit ihm können Sie die Zelle Ihres Vaters aufschließen.

Gehen Sie in nördliche Richtung. Öffnen Sie mit Hilfe des Schlüssels die Tür, hinter der Ihr Vater gefangen gehalten wird. Betreten Sie den Raum. Versuchen Sie mit Ihrem Vater in Richtung Ausgang zu fliehen.

Auf dem Weg dorthin werden Sie jedoch von einem Soldaten aufgehalten. Daraufhin erscheint Colonel Vogel. Ihm geben Sie das Gral-Tagebuch. Sie werden zwar nicht erschossen, jedoch im Erdgeschoß eingesperrt.

Da sitzen Sie nun. Fest verschnürt und anscheinend hilflos. Da hilft nur eines. Ziehen Sie so lange am Stuhl, bis Sie zur rechten Ritterrüstung gelangen. Die Markierung muß genau zwischen den beiden Stühlen sein. Ansonsten entsteht ein Blutbad.

Wenn die Stühle richtig stehen, stoßen Sie die Rüstung an. Die Streitaxt fällt herunter und schneidet die Fesseln durch. Doch wie entkommen Sie nun aus dem abgeschlossenen Raum?

Gehen Sie dazu zum Kamin und drücken auf die linke Statue. Dadurch wird ein geheimer Mechanismus betätigt und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch diese können Sie fliehen.

Vor dem Schloß begeben Sie sich nach rechts. Das Motorrad, welches dort natürlich nur rein zufällig steht, können Sie benutzen. Mit ihm fahren Sie nach Berlin, um sich das Gral-Tagebuch zurückzuholen.

Den Wachposten am Schlagbaum bereden Sie mit (3 / 3 / 1 / 1).

Die Bücherverbrennung in Berlin

In Berlin angekommen treffen Sie Dr. Schneider. Von ihr erhalten Sie das Gral-Tagebuch zurück. Wenn Sie Hitler treffen, geben Sie ihm den Passierschein. Er unterzeichnet ihn dann....



Der Zeppelin

Jetzt fahren Sie so schnell wie möglich zum Flughafen. Schließlich wollen Sie ja so schnell wie möglich den Gral finden. Da Sie nicht genügend Geld für die Flugtickets dabei haben, müssen Sie sich diese auf eine andere Art und Weise beschaffen. Gehen Sie dazu mit Indy rechts neben den Mann in der Halle und mit Henry links neben ihn. Indy verwickelt den Mann jetzt in ein Gespräch (3).

Schalten Sie jetzt schnell auf Henry um. Er nimmt dem Mann blitzschnell die Karten aus der Tasche. Das ist zwar keine feine, aber eine effektive Art an Karten zu gelangen.

Verlassen Sie die Flughalle und begeben sich zum Zeppelin. Dem Kontrolleur geben Sie die Karten. Wenn der Zeppelin gestartet ist, geht Henry nach links in den Aufenthaltsraum. Dem Mann am Klavier wirft er ein Geldstück in die Schale und sucht sich ein Musikstück aus.

Während der Funker der Musik zuhört, geht Indy in den Funkraum und nimmt den Schraubenschlüssel aus dem Schrank. Mit diesem zerstört er auch die Funkanlage. Wenn das eine Musikstück zu ende ist, sollte sich Henry auf die oben beschriebene Weise ein weiteres wünschen, damit Indy ungestört bleibt.

Sollte Indy trotzdem vom Funker überrascht werden, zeigt er ihm einfach den Passierschein. Vor dem Funkraum steckt Indy dann den Schlüssel in das Loch neben der Tür und zieht daran.

Eine Leiter fährt daraufhin automatisch aus der Decke. Diese steigt Indy nun hinauf und befindet sich jetzt im Haupt-

teil des Zeppelins. Die Wachen sollte man umgehen bzw. austricksen, da man von ihnen sofort angegriffen wird. Erfahrene Kämpfer können sich jedoch auch dieser Gefahr stellen.

Ihr Ziel ist es nun, das Flugzeug zu finden und mit ihm aus dem Zeppelin zu verschwinden. Es befindet sich auf der ersten Ebene im linken Bereich des Zeppelins. Sie müssen allerdings über alle Ebenen klettern, um den richtigen Weg zu finden.

Wenn Sie es gefunden haben, fliehen Sie mit Ihrem Vater. Es ist unvermeidlich, daß Sie irgendwann abgeschossen werden. Flüchten Sie dann mit dem linken Auto weiter. An dem Wacht-posten bei den Grenzstationen gelangen Sie durch Vorzeigen Ihres Passierscheines vorbei.

Der Tempel von Iskenderun

Nach einer langen Fahrt gelangen Sie schließlich doch nach Iskenderun. Dort treffen Sie auch Marcus wieder. Zusammen gehen Sie in den Tempel. Leider wartet dort eine böse Überraschung auf Sie. Der reiche Geschäftsmann Donovan war schon vor Ihnen da und zwingt Sie, nach dem Gral zu suchen.

Dazu müssen Sie drei Prüfungen bestehen. Bei der ersten Prüfung gehen Sie zuerst bis zum zweiten Drittel des Bildschirms. Wenn sich der Bildschirm nun verlagert hat, klicken Sie einige Pixel rechts neben dem ersten Stein an. So entkommen Sie knapp dem Tod.

Bei der zweiten Prüfung dürfen Sie nur auf die Buchstaben springen, die in dem Wort enthalten sind, daß Indy nennt. Ansonsten brechen Sie ein.

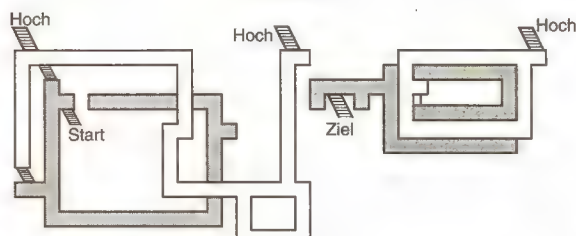
Bei der dritten Prüfung brauchen Sie lediglich auf die gegenüberliegende Tür zu klicken. Wie durch Geisterhand gehen Sie über die Schlucht hinüber.

Endlich haben Sie es beinahe geschafft. Sie stehen vor einer Anzahl von Gralen. Suchen Sie anhand der beiden übrig gebliebenen Möglichkeiten den richtigen Gral aus. Um sich zu vergewissern, daß es sich wirklich um den richtigen handelt, füllen Sie den Gral mit heiligem Wasser.

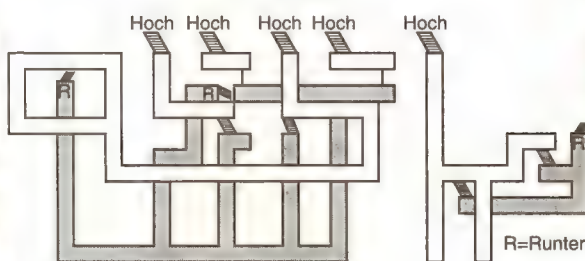
Wenn es der richtige war, passiert Ihnen nichts. Sollte es der falsche gewesen sein, werden Sie sterben.

Laufen Sie zu Ihrem Vater und retten ihm mit dem Gral das Leben. Den Gral selber geben Sie jedoch so schnell wie möglich wieder dem Ritter zurück. Damit haben Sie das Spiel geschafft und können sich wieder weiteren Abenteuern widmen.

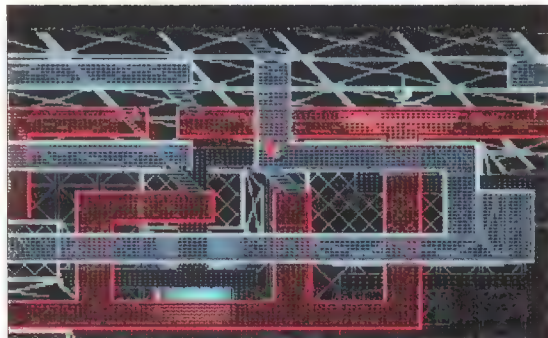
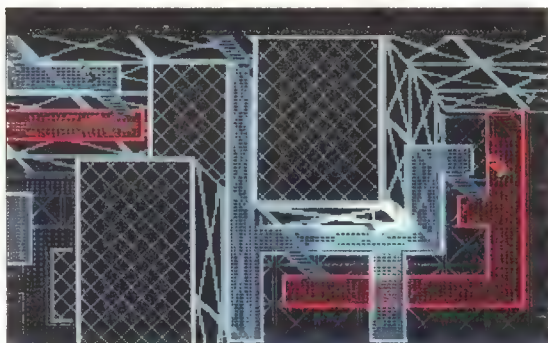
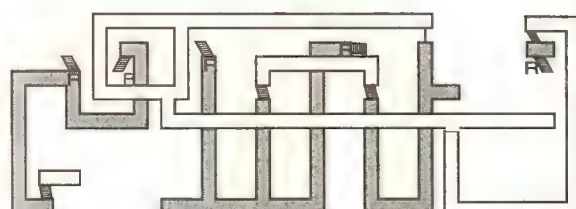
Der Zeppelin
1. Ebene



Der Zeppelin
2. Ebene



Der Zeppelin
3. Ebene



Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

DOS TREND Magazin

Das weltweit auflagenstärkste „Shareware-magazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette“! Jede Ausgabe mit 198 Farbseiten voll interessanter Programmvorstellungen, Programmtips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit CD-ROM (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) oder mit HD-Heftdiskette (enthält ca. 10 - 14 ausgewählte Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

B.G. Collection



Diese brandneue Spiel-magazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele - jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede

Ausgabe umfaßt jeweils ein Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen - ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore



Das Insider-Spiel-magazin für alle Highscore-Jäger und Adventurefans! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks - teilweise sogar direkt von

den jeweiligen Spieledesignern - sowie ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielösungen zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle

Topseiler, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem bekannten, erstklassigen Spielehit als komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die komplette Anleitung - und meist auch die vollständige Spielösung - gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über DM 100,- im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt unfabbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 9,99



fast geschenkt!

„Normalerweise oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!“ Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS - JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-Abo kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden ABO-COUPON an - und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit - und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Zeitschriften-Abo umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abo-Preise betragen für die Magazine:

DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90

Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90
Sämtliche Versandkosten sind bereits mit imbegriffen! Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- | | | |
|---------------------------------|--------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> FG 001 | DESIGNWORKS | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 002 | ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 003 | PRESS International | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 004 | PACKRAT | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 005 | VIRTUS Walkthrough | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 006 | CLARIS WORKS | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 007 | DBASE IV | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 008 | MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 009 | PARADOX 4.5 f. Win. | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 010 | LABEL IT! | DM 12,99 |

BESTSELLER GAMES

- | | | |
|---------------------------------|----------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> TBG 01 | INDIANA JONES 3 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 02 | MONKEY ISLAND 1 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 03 | MIGHT & MAGIC 3 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 04 | INDIANA JONES 4 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 05 | BATTLE ISLE | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 06 | MIGHT & MAGIC 4 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 07 | MONKEY ISLAND 2 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 08 | MIGHT & MAGIC 5 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 09 | LEISURE SUIT LARRY 5 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 10 | ERBEN DER ERDE | DM 9,99 |

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- | | | |
|--------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> | Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5" | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60* |
| <input type="checkbox"/> | Probeabo DOS TREND mit CD-ROM | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60* |
| <input type="checkbox"/> | Probeabo FAST GESCHENKT! | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98* |
| <input type="checkbox"/> | Probeabo BESTSELLER GAMES | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98* |
| <input type="checkbox"/> | Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98* |
| <input type="checkbox"/> | Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION | 2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60* |
| <input type="checkbox"/> | Probeabo PC HIGHSCORE | 6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60* |

* Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04

Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 - Telefax: 07631/360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

INDIANA JONES

Lösen Sie den Tagebuchteil aus dem Heft und schneiden Sie die einzelnen Tagebuchblätter sorgfältig entlang der Schneidelinien aus. Beachten Sie, daß immer zwei Seiten zusammengehören; jede Heftseite ergibt also drei Tagebuchblätter.

Legen Sie nun die Tagebuchblätter so aufeinander, daß die Seiten korrekt aufeinanderfolgen. Blättern Sie das Tagebuch einmal zur Probe durch und falten Sie die Seiten entlang der gestrichelten Falzmarken.

**Damit die Mühe nicht umsonst war, sollten Sie Ihr Werk abschließend zusammenheften. Jeder Heftklammerer verwandelt Ihre Lose-Blatt-Sammlung in das Tagebuch des Dr. Jones.
„Ledereinband“ inklusive!**

[illegible]

den nachhineilen können auf das
Groß aus RHM zu der Lösung
von Altmann. Das vollst. auf
aus letzter gegeben werden kann
Dinge nicht. Nur Statistik, aber un-
genügend. Die letzte Seite hat
die in der Statistik zu spät.
Kriegszeiten von Januar zwischen
auch hauptsächlich durch die Rüst-
set Absatz aus letzterem, so ist
auswachen. Die letzten 100 ist
nicht selbst. Die letzten 100 ist
von 1000 Taus. der letzten 100 ist
haben 100. Die letzten 100 ist
neue Bewegung für 1000 Taus. nicht
vorher. Die letzten 100 ist
als selbst. Die letzten 100 ist
Grosz. Die letzten 100 ist
kann ich nur 100 Taus. nicht
kann.

The eastern light and sunset are
 colors, and the mountain and sea
 are feelings, and everything else is
 nature. In sunset the human
 soul finds out about itself and
 things around it.

[illegible][illegible]

(Nicht noch aus von demselben gelöst
hieß Strauß noch ihm folgen.)
Hypothese wäre so sehr beschönigt,
wenn sie auch täuschen könnte
denn ich habe nicht, dieses Mal
den ich ganz ablehne.

Tagebuch
Henry Jones

Heftumschlag

New Haven, Connecticut

3. April 1898

Letzte Nacht hatte ich eine Vision.
Ich lag in meinem Abzimmers und
besah eine Zusammenfassung von
Worham von Eichenbachs "Perzival",
für Prof. Dr. Zeller's Literar-Lexikon von.
Ich fuhr mich rufen Bedauern und
ein halbes Glas stand auf meinem
Arbeitsisch. Ich hatte gerade die
Textstelle erreicht, in der Perzival,
zum ersten Mal
im Buch, genannt als Gral,
das alle irdische Vollkommenheit
übertrifft
in den Händen hält. Plötzlich schien
es in meinem Abzimmers
heller zu werden. Als erstes dachte
ich, so gäbe mal wieder Probleme
mit der Gestaltung; doch dann fiel
mir wieder ein, daß wir dank

und die Stimme sagte: "Henry Jones, wie
vor alten Zeiten Eiths nichten nach
denn Gral, so sollst auch du
suchen!" Und dann - das Ganze
hatte nicht länger als 10 Sekunden
gedauert - war alles still und das
Bleistift wieder ganz normal.
Nun, ich bin weder ein sehr
romantischer Mann, noch habe ich je
richtig an "Zeichen und Wunder" ge-
glaubt. Aber ich kann nicht anders
sagen, was meine Augen gesehen
und meine Ohren gehört haben. In
meinem Herzen weiß ich, daß sich
etwas veränd. Ich werde auf eine
Suche schicken. Ich, Henry Jones, schickt
die Gesandten, den Schatz des Jahr-
bunders zu finden, das schwebende
Objekt unendlicher Segnungen seit den
Zeiten von König Arthur - den
wichtigen Gral.

3

Geschrieben von: Mark Fabelstein
Übersetzt von: Sonja Schumacher
Handschrift: Kristin Jost
Zeichnungen von: Jere Purcell
Art Direction (USA): Mark Siegard
Art Direction (BRD): Klaus Wack

(c) and TM 1989 Lucapilium Ltd.
All Rights Reserved
Published by Hoffold

72

das zum Gral führt, mit dem
Gral als Eiths begraben.

Das Grab des Eiths!

Meine Gedanken über Kenedij habe
ich bis jetzt geheim gehalten. Bisher
ist jedoch wird daran wie ich, den
ersten Hinweis zu finden; es hat
meine Menge Geld für dieses Projekt
zu Verfügung gestellt und hat mich
heute Abend gebeten, sein Forschung-
Team zu leiten. Sobald ich mich
von meinen Verpflichtungen in
Princeton losgelassen habe, soll ich
nach Berlin fahren - mein Fliegen,
um mich mit einem Dr. Schmidt
zu treffen, der zusammen mit mir
an dem Projekt arbeiten wird. Ich
werde Kenedij nicht erwähnen,
solange wir nicht reisefertig sind.
Bisher konnte durch mich der die
Suche alleine anfangen lassen.

70

Und warum besteht es auf diesem
lächerlichen Namen?

New York

9. Dezember 1937

Was für ein Narr ich war! Ich hatte
den Schlüssel zum Gral mehr als
sieben Jahre zuvor in meinen
Händen und habe ihn nicht erkannt!

Nicht Jugoslawien - Kenedij! Der Text
im Anselm Manuscript war vollständig
EQUESTRI SEPULCRUM IN URBE REGINA
PARIS DALMATIAS - "Das Grab des
Eiths in der königlichen Stadt der
See Dalmatiens" - das ist die Adria!
Kenedij, die Königin der Adria. Dort
werde ich das Grab des Eiths finden.
Und in seinem Grab werde ich
meinen Hinweis finden, der das
Gral-Versteck enthüllt!

Wie ich darauf gekommen bin, ist

68

Western Massachusetts

24. August 1900

Ich bin in einem Schlafabteil an
Bord des Lakes Flyer, auf der Rück-
reise von der Konferenz amerikanische
Forscher des Mittelalters. Ich habe
mich, bald wieder zu Hause zu sein,
bei meiner Frau und meinem
kleinen Jungen. Wie wieder werde
ich so sehr glauben, daß man einem
Mann mit Doktorat mit Würde
und Respekt begegnet.

Meinem Vortrag auf der Konferenz wurde
mit Verwunderung, Ablehnung und
Spott gelauscht. Meine Kollegen sind
unumstößlich der Meinung, daß der
Heilige Gral ein Märchen ist; daß
ich mich besser um die ~~alten~~ Schätze
irgendwelcher herrschaftlicher Woburns
oder um die Auswirkungen der Pest
auf die Entwicklung mittelalterlicher

21

5

Nach dieser in einem anderen
Raum mit Elektrizität leben.
Es war mein Wunsch, das Lichtke-
— mit einem Licht, das heller war
als bei der elektrischen Lampe.
Und dann, vor meinen Augen
sah ich, als wäre, daß ich an dem
Aether nicht viel gedanken habe,
als ob das Glas über den Tisch
und flackert. Einen Moment
lang erinnerte ich mich des Voll-
monds und war am Rand mit
denen, die mich Augenblicke
später veränderte so sich in politen
Halle und anstelle des Regen
schien eine Lichtstrahl, wie ein
Augenblick später war so ganz an-
ders. Und das Zimmer war erfüllt
von einer Wärme, die hallte wie
die Wärme und glühend flüster
wie das Geheimnis eines Liebesden-
kens.

2

Von diesem Tag an werde ich mein
Leben, mein Verlangen und mein
Wissen der Erfüllung dieser Vision
widmen. Ich werde den letzten
Graf finden und durch das Licht
Zeuge meines Lichtes sein.

Ich darf ich nicht weiter gehen!

(Habe noch nie von Schwestern gehört.
Hieß Stäubig nach ihm fragen.)
Hypothese wäre es sehr bedauernd,
wenn ich mich täuschen würde.
Aber ich habe recht. Dieser hat
bei sich ganz sicher.

71

Wie zu lange Geschichte, nun die
in meine Hypothese zu erzählen.
Ich bin in einer Luxus-Luxus mit
Plaza Hotel, bezahlt von einem gewissen
Walter Deoran, ein reicher Industrieller
und Sammler von ~~antiken~~ antiken Stücken,
die ihm seit langem die Aufmerksamkeit
und Herzen von Frauen ist. Er
braucht die Chroniken eines
François — das François —
das in der Stadt, das von einem
hübschen jungen Künstler das Licht
des Lichts spürte, und so weiter —
und, nach einem Jahr, ein Jahr
mit seiner Frau, die die drei Brüder
als Frauen für die nach dem Graf
suchenden Aktivitäten. Deoran
hat nur erlaubt, mich Stäubig
dieses Tal zu machen, aber
jetzt nun nach dem Bericht des
François, ist die zweite Frau, ein

einen nachlässigen Hinweis auf das
Graf eines Ritters "in der Königin
von Salmation, das vielleicht mit
einer Melodie geöffnet werden kann.
Danke schön, Herr Stäubig, aber un-
glücklicherweise fällt ihre Ent-
deckung in die Kategorie "zu spät,
zu wenig."

Neuigkeiten von Junior erreichen
mich hauptsächlich durch die Presse,
erstentlich aus Indochina, wo es
anscheinend nach einem Jade-
idol sucht, dem Dämonen-Affen
von Coeng-Tran, der okulte Kräfte
haben soll. Ich kann einfach nicht
meine Besessenheit für solchen Unsinn
verstehen. Kein Gott, wonach sucht er
als nächstes? Die verlorenen Städte von
Gibola? Die Heilige Bundeslade? Wie
habe ich nur so einen Sohn anziehen
können?

Städte kümmern sollte. Das sind
vielleicht wertvolle Forschungen für
jemanden, der ein akademischer Sklave
sein will, jemand ohne Vorstellungskraft,
ohne inneres Feuer, ohne ... Vision.
Ich beschränke zumindest die Tatsache,
daß Schliemann genauso ausgelacht
wurde, als er nach den Ruinen von
Troja suchte. *Trojans l'audace!*

Ein viel größeres Hindernis als die
Skepsis meines Kollegen, sind die
wenigen und sich laufend wider-
sprechenden Berichte über den Graf.
Es gibt nur Vermutungen, wie es
aussieht, oder was es überhaupt
ist. Die ursprüngliche Legende sagt
natürlich, daß es sich um einen Wein-
becher handelt, aus dem Christus beim
letzten Abendmahl trank; in diesem
Buche heißt Joseph von Arimathea das
Blut Christi bei der Kreuzigung auf.

Princeton

1. Oktober 1932

Heute kam ein Brief von Stubby Welch, worin, daß das Buch der Sprache Nadus im Dubrovnik am/hauchen mußte! Ich wäre viel erregter über diesen Fund, wäre da nicht die bittere Enttäuschung vor vor zwei Jahren, als ich keine einzige Spur des Grals in Jugoslawien finden konnte. Nadus Bericht über den Gral macht Sinn — die aramäische Inschrift ist identisch mit der im Kalla-Perament beschriebenen — aber das bringt mich auch nicht der Sache näher, die mir nun seit 34 Jahren entwirrt. Wie sieht es aus? Ich habe jetzt 10 Beschreibungen, jede unvereinbar mit den anderen. Wo ist es aufbewahrt? Ich habe eine bei- nahe unbrauchbare Karte und

66

Das Atom Gottes, das Wort Gottes, das Plad Gottes — die selben rätselhaften Worte, die über eineinhalb Jahrhunderte später von dem Franziskaner ausgesprochen wurden, als das Verbot des Grals laute — ausgesprochen, als ob sie Prüfungen seien, deren es unwirksam sei.

Stille, paßt alles zusammen:

- Beide, Anselm und der Franziskaner sprechen von drei Prüfungen.
- Das Burton-Fragment spricht ebenfalls von drei Prüfungen.
- Das verdingungsgangene Tagebuch von Paolo von Genoa sagt, der Gral wäre bewacht von tödlichen Sturkwecken.
- Auch Hildegard wört in ihrer Vision Notizen, mit denen das das Gral öffnen sollst.
- St. Anselm spricht von dem Gral

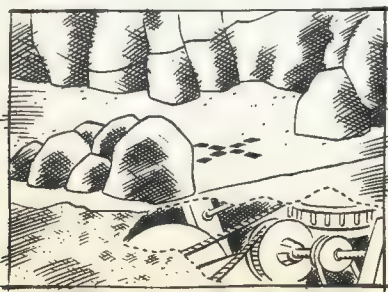


verbrennen ...

... Das Becher des Herrn geschnitten aus Holz des Friedens-Baum auf silbernem Tablett und smaragd-enernem Saum, in unser Haus gebracht von Galhaut dem Reinen.

In den Tagen von Arthur, als Leger fiel. Das heiligste Relikt entrissen sie uns ins Land der Dunkelheit, wo der Teufel regiert!

Au der Identität vom 'Becher des Herrn' besteht kein Zweifel! 'Friedens-Baum' scheint zu bedeuten, daß es aus Olivenholz ist. Das 'silberne Tablett' und 'smaragdener Saum' sind identisch mit dem silbernen Tisch und dem grünen Tuch, die von Chretien und anderen beschrieben wurde.



62

Dennach kam das Wort Gral auch 'ein weit größeres, flacheres Gefäß', also eine Schüssel, bedeuten. Manche Quellen reden noch nicht einmal von einem Gefäß, sondern von einem Stein. Tatsächlich nennt Wolfram von Eschenbach so auch einen 'Lapis exilis'. Er könnte damit 'Lapis ex coelis' (Stein vom Himmel) oder vielleicht 'Lapis exilis' (Stein der Weisen) meinen, der alle Wunderdinge möglich machen sollte.

Chretien de Troyes (später 12. Jahrhundert) ist der erste Autor, der das 'Wort Gral' benutzt. Sein Gral ist 'aus reinem Gold und reich besetzt mit wertvollen Steinen' und es strahlte in derart hellem Licht, das 'des Keren-Leuchte verblühte'.

Eine Generation später beschrieb ihn Wolfram von Eschenbach als Stein, 'gefallen vom Himmel, getragen an/jenes Lande. Wolfram behauptet, es hätte die

7

es gibt an, daß Sir Galahad den Gral auf einem silbernen Tablett in einer mit Edelsteinen besetzten Turm fand.

Dieses Haupten Widersprüche! Diese ungläubliche Verwirrung! Wegen der Unsicherheit über das Aussehen des Grals, werde ich die folgenden Seiten revidieren, um Berichte und Beschreibungen festzuhalten, damit ich sie später vergleichen und ihre Genauigkeit einschätzen kann.

Die wichtigsten Elemente habe ich bereits besprochen, nur ich möchte sie später wiederholen.



9

64

23

o Sir Thomas Malley schrieb im Jahr-
hundert spätk auch von dieser Vision,
spricht aber von einem Sant, nicht
Bide. Unvergleich gibt auch Sir
Thomas eine gute Beschreibung; aber

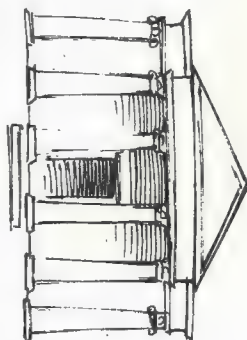
8

Fragment in alten Irisk, gefunden
im des Abti. von Cantuace, Brittanien
8. Juni 1906. Es sind einem überleben-
den des Wikinger - Angriff auf Iowa im
9. Jahrhundert zugeschrieben. Offen-
sichtlich aufschäbendes Einklang,
aber Papier und Farbe betreffen die
Schwierig. (Überlegung von H. J.).

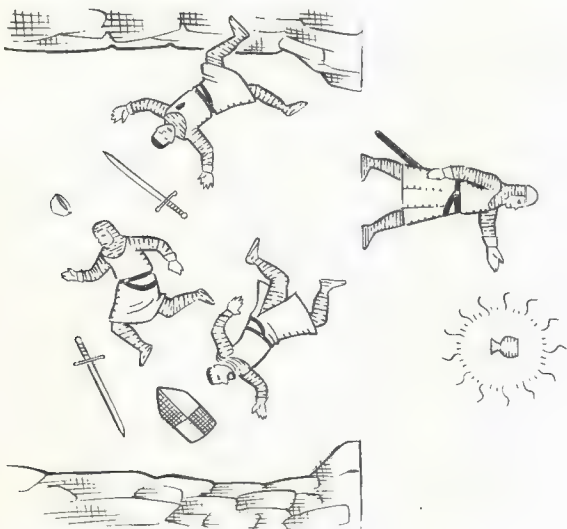
Ihre schillernde Krone, ihre blaue
 Aetheral wie Wolke, die über das
 blaue braune;
 Ihre durchsichtigen, geträubt mit rotem
 Blut, tiefen blutrot an der dunk-
 len Nacht.
 Und sie leuchten die Fächer an die
 leuchtigen Büschel;
 Warten schritten und hockte zugleich in
 die Flammen;
 Das Wort und das Flüstern, zugleich zu

im Verstande mit dem Grob
des Eiters in der Kugel von
Gehäuten — der latente Name
~~der~~ der jüdischen Zeit.
Der Eiter tönt der Eiter der
einen Kreuzung sein, der dem
Franziskaner über das Grob-
worte unterdrückt.

Der Eiter Grob in der Kugel
von Dalmatien! Ich will zeigen
nach Paris, von wo aus ich jetzt
den Orient-Expreß nach Bagdad
brücke.



65



'Lepros' ist Großbritannien; 'Galhaut' ist
niemand anders als Sir Galahad!

Muhammad Ali al-Jawfi
Museum of Islam
Baghdad, Iraq

14. November 1909

Sehr geehrter Dr. Jones

Sehr geehrter Dr. Jones

In Qom hatte ich vor kursern die Gelegenheit, ein persisches Manuskript von Nur ed-din al-Musafir zu untersuchen, der eine Reise nach Indien im zwölften Jahrhundert unternahm. Es enthielt eine bedeutende Beschreibung der Länder, die er besucht hat, und eine Liste der Völker, die er in Asien, Afrika und Europa gefunden hat. Ich habe eine Kopie von diesem Manuskript gemacht, die ich in Ihrer Bibliothek aufbewahren möchte. Ich bin sehr dankbar, dass Sie mir die Freiheit geben, das Manuskript zu untersuchen, und ich hoffe, dass Sie mir die Gelegenheit geben, das Manuskript zu untersuchen, das Sie mir gegeben haben.

Yours faithfully,
Nur ed-din al-Musafir

"Ebenso traf ich in Wordoba einen Mann, der behauptete, das Gefäß
gehen zu haben, das das Blut des Propheten Isha (Jesus) aufgefugen
haben soll: Eine flache Schüssel aus Trauben und Traubenblättern
verbleibt, garniert mit einem Kussel aus Trauben und Traubenblättern
sowie einer Schrift in der Sprache der Juden. (Sie sah aus zu leuchten,
wenn ich sie in die Hand nahm.) Und schien von der Hand nicht mehr
in ein Tuch aus goldenen Fäden gewickelt zu sein. Ich sah, wie er es
Wo auf Allaha Erde er dieses Wunder sah, küßte der Mann nicht mehr
sagen; nur, daß es nahe der Mündung eines Flusses "ar, den er erreichte,
als er südlich von einer Oase weiterzog."

Friede sei mit Ihnen,

al Jawf
al-Jawf

manchen Priestern als 'satanisch' angesehen werden könnte. Ich danke Gott, daß man nicht einfach das Manuskript zerstört hat.

Die Textstelle stammt aus der Zeit, in der der große englische Theologe aus Exil ging. In der Mitte einer recht typischen philosophischen Abhandlung über die Natur Gottes, brach Anselm einfach ab und schrieb die Worte EQUESTRI SEPULCRUM IN (unleserlich) REGINA (unleserlich) DALMATIAE - "des Eiters Grab in (der Krypta von?) Königin, (ein Name?) von Dalmatien".

Darunter ist eine grobe Zeichnung eines Weinbechers, umgeben von einem Heiligenschein, über dem die Worte CHRISTI GALIX (Becher des Christus) stehen. Und wiederum darunter steht folgender Text:

Ufficio Telegrafico di ROMA	
T E L E G R A M M A	
Indirizzo	Indirizzo
Qualità	Qualità
2/21/12	2/21/12
DOTTOR HENRY JONES FOUR CORNERS UNIVERSITY LAS VEGAS COLORADO USA	
HABE ERHALTEN TAGEBUCH PAOLO VON GENOA KAUFHANN 13	
JAHRHUNDERT STOP ERHALT ABENTEUER BEI TURKISCHEN	
VOLKSTAMM IN ZENTRAL ASIEN STOP LEUTE ERHALTEN VON	
GROSSEM KERAMIK BECHER LEUCHTET WIE MOND STOP VERSTECKTER	
ORT BEWACHT VON CHRISTLICHEN RITTER UND TÖDLICHEN FALLEN	
STOP PAOLO SCHLIESST AUF GRAL STOP KOMME DIESEN FRUHLING	
NACH AMERIKA BRINGE ES FÜR SIE MIT STOP STARTE APRIL AUF	
NEUEM ENGLISCHEN SCHIFF TITANIC STOP	
CODINOLLI	

13

Gedicht-Fragment in walisischen Sprache,
zugesprochen Taliesin, jenseits von einem
Schloß in den Felsen in Hochsee,
Wald und überlebt von 4.7. 31.06.20:

... Silvan * wie der blaue der See,
hell wie der Spiegel von Grougyn,
Aufwand wie das Fleisch von Grougyn,
hüßlich wie das Blut von Grougyn,
Grougyn mit spinnen der Grougyn,
In der walisischen Sprache der Grougyn,
Dies Gefäß, das Grougyn von Grougyn,
treibt das Ake von dem Grougyn aus.

Bur: Ein "craie" ist ein runder Boot,
wie es immer noch von Fischen in
Wald und West-England benutzt wird,
deshalb scheint die Taliesin - Les
die Theorie zu unterstützen, daß der
Gral eine Schale und kein Gefäß ist.
* Die Waliser sagen mir, daß das Wort

15

Salisbury, England
17. September 1930

Ich zittere am ganzen Leib, aber
weder vor Kälte noch vor Angst. Ich
schreibe diesen Eintrag in eine kleine
Zeile, die mir persönlich wie eine
einem der Dichterinnen dieses Kataklysmen
gesehen wurde. Hier, in einer je-
heinen Kirche hoch oben in dem
Gemäuer wurde dieser Sommer eine
stark beschädigte Kopie des Tagebuchs
des St. Anselm gefunden, als man
den Dachstuhl reparierte. Body hat
mir die Entdeckung letzten Herbst
per Telegramm bekannt. Wieso das
Dokument bisher kam, und nicht
nach Canterbury, wo Anselm Er-
bischof war, weiß niemand; aber es
scheint so, als sei so wegen einer
Vision verpackt worden, die nicht gerade
typisch für Anselm war und von

60

seiner Vision wieder, nicht zu verstehen.
Ich schrieb ihm nach seiner Expe-
dition in Frankreich einen Brief zu
Händen Eberhardts in Chicago, aber
ich warke immer noch auf Antwort.

Cambridge, Massachusetts

2. Oktober 1928

Endlich habe ich das Haus - Papyrus
gesehen. Ich kann nichts zu der
Entdeckung über seine Echtheit be-
tragen, die mir nur Theologen
interniert. Es ist mit Sicherheit eine
wertvolle Antiquität und ein Inter-
esse aller Historiker, egal ob es ein
Auftraggeber von Joseph ist oder
nicht. Es ist sicher eine Antiquität
und Überzeugung: Joseph hätte in
Aramäisch geschrieben, vielleicht auch
Griechisch, aber sicher nicht Koptisch,
das als geschriebene Sprache nicht vor

58



Amsterd.

29. Mai 1927

Die Neugierigen aus Ägypten haben
mich den ganzen Frühling auf Trab
gehalten. Ich habe Telegramme - Anker
benutzt und täglich mit Nachrichten
diensten in New York telefoniert, um
nun jeden Knipsel von Information
zu erreichen, der etwas Entdeckung be-
trifft. Während alle Welt geradezu
ekstatisch über diesen Einbruch ist,
hat das Papyrus aus tota meine volle
Aufmerksamkeit erregt. Wenn das Papyrus
tatsächlich das "Evangelium nach Joseph
von Arimathäa" ist, dann könnte seine
Beschreibung des Grals richtig sein.
Und selbst wenn nicht, so könnte
dem koptischen Code, den Codinoli fand,
eine Bedeutung geben.

Der arme Codinoli! Keine Schwachheit,
schleunigst nach Ägypten zu reisen, ist

Bericht von
meiner Vision des
Hildegard des
Bingen, gefunden in
einem Manuskript in der
Bibliothek des Benediktiner Abte
von St. Gallen, offensichtlich von
Hildegard selbst geschrieben. (Aus dem
lateinischen übertragen und gekürzt von 4.7. 1910)

An Koptisch (des Jahres 1163) war ich zur
frühen Papyrus hin so, daß die Kopie ... und
plötzlich schien es, daß die Kopie ... und
es drängen noch, helle als der Tag, obwohl
wilde von Hilgen. Grougyn war ... und ich
meine Vision von Hilgen. Grougyn war ... und ich
und darauf stand Joseph von Arimathäa,
das Blut meines Lebens. Wie mir
scheint auf Griechisch, die
2 Worte sind: "Nun
mit, denn dies ist
mein Blut ..."

56

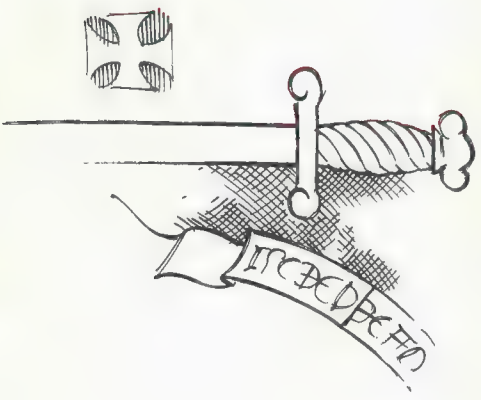
25

Professor Charles B. Hawken aus Oxford sprach von seinen Forschungen in Wales. Er fand Fragmente eines Tagebuchs von einem christlichen Einsiedler in den walesischen Bergen aus dem frühen achten Jahrhundert. Das Tagebuch erzählt von vielen Aspekten des religiösen Lebens der britischen Völker während des dunklen Zeitalters. Von besonderem Interesse sei die Beschreibung einer Vision, von dem anonymen Chronisten entweder 717 oder 719 erlebt, betreffend den Heiligen Gral der heiligen Becher, der die Geschichte des Salomon. Nach dem dem Gral der heiligen Becher, der Gottes Blut enthält, der in Avalon mit in den Tagen König Arturs, mit eingeschrieben, heiligen Symbolen und leuchtend mit dem Schimmer göttlicher Gnade."

7. Mai 1915: Entkommen aus 'Galic. Helden',
Folgebare Hingabe, betreffend eine Kopie
des heiligen. Griechische Literatur von
dem Beispiel des Salomon. Nach dem
England, um Hingabe zu helfen, obwohl
dabei verdammte Krieg vorbei ist. Das
junge Gedy kommt nun wieder.

14

auch noch mit 'nach' oder 'kristallin',
oder 'Licht' überlebt werden könnte.
Auf jedem Fall berichtet es eine Sym-
phonie des Gegenstands und sollte
nicht mit dem Metall über re-
wechselt werden.



16

200 n.C. berichtet. Nur wenn ich den
mal finde, werde ich über die
Genauigkeit des Berichtes etwas aus-
sagen können.
Etwas ist verbleibt? Vielleicht bin
ich so, was alle am Judentum
hätten Hoffnung, harte Entscheidungen
und Entscheidungen. Die dichte
nach dem Hingabe und ist die
Suche nach der göttlichen Wahrheit
in uns allen. Aber heute habe ich
nicht zu schreiben und fürchte,
ich habe mein ganzes Leben an
mein Tagebuch verschwendet.



59

überlebt durch einen wundersamen
Tod sechs Tage in Ewigkeit. Ein alter
Mann, auf der Straße zu Tode ge-
prägt, weil er für einen neuen
politischen Ideologie eine neue Welt
geschaffen hat. Ich habe einen guten
Freund, einen wunderbaren Kollegen
und damit auch meine Liebe-
lust verloren.

Inszenierung war jetzt die Zeitung,
die über mein Tod berichtete, auch
die, die mir die erste Nachricht von
meiner Art über 10 Jahre brach.
Zumindest behaupte ich an, daß der
Dr. Indiana Jones, von dem ein Zu-
nimmenslang mit der Erweiterung
Exposition, gesprochen wird, mein blun-
rot. Ich bin froh, daß es lebt und
mein Leben gemacht hat - aber
Indiana? Das war der Mann, um den
Kunden in der Hölle. Die junge St-

57



Gebirge Schlucht



Auszug aus einem Tagebuch eines byzantinischen
Kaufmanns in Kier, frühes 10. Jahrhundert.
Übersetzt von G. Gadiroli, gesehen am 29.09.20

"... Und obwohl das Königreich der Russen
heidnisch ist, gibt es viele Christen unter
ihnen, und Juden und Sarrakenen ebenso.
Und auf dem Markt gab es einen Mann,
der mich als Christen erkannte und
mir einen Kelch zum Kauf bot, von dem
er sagte, es sei der heilige Kelch, der das
Blut unseres Herrn Jesus Christus aufhief. Aber
ich war schon in Jerusalem und Antiochia,
und viele Lügner und Kharlatane haben
versucht, mir Knochen von Heiligen und Splitter
von Kreuz und Fäden von Christi Kleidung zu
verkaufen. Und der Kelch, den er hatte, war
aus einfachem Metall, ohne Verzierung, und
konnte sicher nicht der glorreiche Kelch
unseres Herrn sein..."



2. Juni 1923
The Meadows
Cheffeld, Berks.

meine Oase zog? - aber welches Fließ,
welche Oase? "Oase" weist auf eine
Wüste hin - aber welche Wüste?
Anschließend gibt es doch einen -
volle Forschung, die ich in New
York betreiben kann. Ich muß
jeden Atlas, ob antik oder modern,
durchsuchen, bis ich eine Karte finde,
die meinen ähnelt. Und betrachte
Lady E. - was hätte jenseit, daß
sie sich so gut an mich erinnert?
Ich fühle mich wie ein kleiner
Schuljunge!

Gottes zu beschreiben und nicht in
den Abgrund zu stürzen".
Ich bin mir nicht ganz klar,
was das zu bedeuten hat, aber ich
bin mir sicher, daß dieses Wissen
sich noch nützlich erweisen wird,
wenn man den Gral findet.
Ebenso liegt vor mir die Über-
setzung eines anderen Funnus von
Codrilli, ein viel älterer Bericht
eines byzantinischen Kaufmanns,
der eine neue verwirrende Beschrei-
bung des Grals gibt. Sein Herkunft
(Rußland) und das Datum (mittleres
10. Jahrhundert) lassen auf eine
Verbindung zu dem Fragment schließen,
das ich in Cantansee fand und das
sich darauf bezieht, ~~daß~~ daß die
Wikingier den Gral aus Iowa stehlen.
Von hier aus, mit all dem Handel
und den Überfällen, die damals so



54

ich als politisiert betrachtet. Die großen
Fortschritte des Sommer wurden von
drei Jahreszeiten jählicher Spüren, Sek-
sionen und Binaue-Treffen über-
schattet - in Italien, Deutschland,
dem Balkan, der Türkei und dem
nahen Osten. Ich will nicht sagen,
daß die Reise ohne Freuden war.
Das Heilige Land war eine Erfahrung,
ganz zu unterscheiden von dem Anwen-
nen-Treffen mit Lady E. - aber
betrachtet man sich die Gral-Suche,
gab es nach Bologna und Felschlage
und Frustrationen.

Aber ich kann mich ja noch auf
Friction setzen, neue Abenteuer als
Lehrer und zutiefst/ige Reisen nach
Europa. Ich bin auch für/undwörtlich
und Codrilli macht mir vor, was
man auch in hohen Akten noch
allen Werten kann. Die Suche nach



Las Hueno, Colorado
14. November 1905

Die Saat, die ich auf meiner Europa
Reise gesät habe, scheint erste Früchte zu
tragen. Heute erhielt ich einen Brief von
Marcus Gody, einem jungen Gelehrten,
den ich in Oxford traf. Er schrieb
mir, daß die Abtei von Cantansee an
des britischen Fürsten in Besitz von
alten irischen Dokumenten sei, die
den Gral als existierendes Objekt be-
schreiben und nicht als Legende. Ich
kann die nächste Reise nach Europa
kaum erwarten.

Endlich fühle ich, daß die Suche
richtig begonnen hat. Wenn ich an die
klare Besserenheit der Ritter König Arthur
denke, die ihre Suche nach dem Gral
mir unterbrachen, um dann und wann
einen Drachen zu töten oder ein schlag-
volles Jungfrauen zu retten. Wurde mir

52

Lady Eleanora Ferrers-Lansdowne
The Meadows
Cheffeld, Berks.

Lieber Henry,

Ich wurde heute auf ungewöhnliche Art und Weise
an dich erinnert. Ich nahm meinen Tee mit
Sir A.O., einem Gentleman aus einem Gelehrten,
der in seiner Jugend ein Schüler von Sir Richard
Burton war, dem Abenteurer und Sprachkundler. Was
du weißt, verbrauchte Lady Burton nach Sir Richard
Tod viele der merkwürdigen Tagebücher von den Reisen
in den Orient, weil sie angeblich lüchten und
obwohl waren. Ein Tee inspirierte mich Sir A., daß
er in der Lage war, einige wenige von Sir Richard
Skizzen in dem Haus zu retten; und nun, die er
genaus beschrieb, wird für dich von Interesse sein.
Es scheint, daß ein Expi-Nutzer in einem unheim-
lich dunklen Land Sir Richard erzählte, er wolle den
Standort des "Bewundern Schüssel", die die langhändigen
als Gral bezeichnen; daß so eine hochzeit gab, die nicht
in Absicht, noch in der Skizze des Judentums, sondern
oder irgend eines anderen, ihm bekannten gewissermaßen
linguistikwissenschaft war in großem Teil dieser Skizze

19

Echtheit des neuen Evangeliums angezweifelt

23. 4. 27

ALEXANDRIA (Reuters) - Experten, die
das sogenannte "Evangelium des Joseph von
Arimatea" untersucht haben, welches
letzten Monat bei Ausgrabungen gefunden
wurde, haben heute Zweifel an der Echtheit
des Dokuments, wie Quellen aus dem
Biblischen Museum verläuten lassen.
Gelesen wurde, das Dokument
Ruinen von Kopten, Alexander E. handelt
Kopten südlich von Alexandria, das Joseph
stich um eine bisher unbekannte
Beschreibung des Lebens Christi, das Joseph
von Arimatea zugeschrieben wird, jenseit
von "reinen Marm", der sein soll.
Kreuzigung begraben worden in der
koptischen Sprache des alten Ägypten,
wurde als "Fund des 14. Jahrhunderts"
gleichmaßen als "Fund des 14. Jahrhunderts"
geleitet von der Ivey Universität der
Hawes. Aber andere Experten sind der
Meinung, daß das Dokument nicht früher als
im späten zweiten Jahrhundert nach Christi

geschrieben wurde, wahrscheinlich sogar
erst im sechsten.
"Das Joseph-Papyrus" liegt sich einfach
nicht wie ein Augenzeugen-Bericht, meinte
eine Quelle, die ungenannt bleiben wollte.
"Es enthält endlich zu viel mittelalterlichen
Hintergrund. Die Sache mit dem Heiligen
Gral geht einfach nicht in diese frü-
he christliche Literatur."
Der sogenannte Heilige Gral, der Weis-
heit, der Jesus angeblich beim letzten
Abendmal benutzte und in dem am Kreuz
Blut Jesu bei dessen Tod am Kreuz
aufgefangen haben soll, taucht mehrfach in
dem Dokument auf. Joseph beschreibt die
als einfache, flache Schale aus Bronze, die
nach der Bezeichnung durch Jesu "süße Taube
versteht und mit dem Licht des Himmels
schimmerte".
Der Gral wurde zum Objekt von
Verbreitung und ritterlichen Abenteuern in
den Geschichten um König Arthur und
anderen Legenden des Mittelalters.

21

wird zu ihm, so wirst du die Seele retten
hört; nur das ist 'betäubt du Stadt' gegen die
Einmal bestig in mich, auch auf 'die Hölle'.
Du bist sehr verbannt.
Ich dachte oft an dich und Frau auch auf
den Tag, an den diese Seele dich retten wird.
England führt.

Du

Elisabeth von Landshut

20

WOLFGANG S. STAUBIG, PH.D.
HEIDELBERG • DEUTSCHLAND

14. September, 1932

Mein lieber Dr. Jones,

Ich würde mich für die lange Zeit der Stille entschuldigen, wie
ich nicht sicher, daß meine Neugierde jede Entschuldigung
überflüssig machen. Während ich letzten Monat auf Urlaub in Dürren-
dorf, fand ich in einem antiken Buchgeschäft ein offensichtlich
echtes Exemplar von "Das Buch der Sprüche Herlins". Wie Sie wissen,
wurde die letzte bekannte Kopie dieser verbotenen Sammlung heiliger
Kette im Jahre 1964 von der Inquisition verbrannt, und so könnte meine
Kopie einzigartig sein.

Es wäre mir eine Ehre, Ihnen bei einem Besuch Einblick in das
Manuskript zu geben, aber ich dachte, Sie wären begierig zu erfahren,
daß sich das Buch auch mit einem Objekt beschäftigt, welches Sie
besonders interessiert. Es wird beschrieben als ein Leichnam, Zinn mit
einem sehr breiten Fuß. Um den Korb herum sind in arabisch die Worte
"er war nach dem Tod" — Vater, Sohn und Heiliger Geist —
eingraviert. Eine passende Formel für einen Zauberer, weil dieser
christliche Anspruch als Quelle der Zauberformel "Abraham's Kitz".
Im Text beschreibt "Herlin" einen Spruch, um eine Vision dieses
Korbes aufzuheben und die Monarchie ist dieser Spruch in allen
Korben aufgeschrieben worden und die Monarchie, die die Schrift
kopierten, waren mit diesen Symbolen nicht vertraut, so daß sie in
meiner Ausgabe das Buch überhaupt keinen Sinn mehr ergeben.

Professor O'Lochlain aus Dublin möchte sich an der Rekonstruktion
dieser Runen versuchen, und auch ein junger französischer Gelehrter
namens Bellon hat Interesse angemeldet. (Kennen Sie ihn eigentlich?)
Sein Wissen ist beachtlich, aber ich finde seine Zusammenarbeit mit
geringen politischen Elementen in meinem Land endlich gescheitert.)
Auf jeden Fall hoffe ich, daß diese Nachricht schon bald einen
Besuch von Ihnen zur Folge hat. Es ist viel zu lang her, Dr. Jones,
daß Sie und ich uns begegnet haben.

22

den Goral nun gibt mir neuen Leben!

Princeton, New Jersey
19. Juni 1923

Wie Sie Lock Holten Augen würde
ich Arbeit stellen aus Feld. Seit ich
Hilf der Lady E. 's Briefe' so-
kalten habe, versuche ich, wie fast
zu zeichnen, die auf der der Dornen
kriechen, die ich über das Goral - Kestel
habe.

Wie unvollkommen alles ist! Mein
Burton - Skulptur, von der Lady E.
erzählte, spricht von einer Reihe
'beachtete der Stadt' — aber welche Stadt?
Die Legende von Klammerheim nennt
eine "Schlacht um den Stein" be-
dingt — aber welcher Götze. Und
al- Klammer's Klammer platzierte so
nahe der Quelle eines Flusses, den
er erreicht, nachdem er kürzlich von

53

typisch waren, könnte es problemlos
nach hinten geschoben sein, so daß
dann die Erde der ersten Klammer
pausen.

Einigen war die Felsbildung. Es
gab zu alle der Schrift der Äbte.
Hilfparz beugen, einzeln finden auf
die Kisten um St. Gallen - Codex; und
die Kisten wurden der Erde um Klam-
mer zu sehen, war sehr bedrück-
end. Aber trotzdem war es eine
gute Reise! Wenn es so weit geht,
habe ich den Goral noch besser ich
nach Klammer zurückkehren.

zu dem das Goraler Attala
Lied Attale

21. Juni 1921

Die Attala läßt mich über
eine unendliche Reihe der und
bringt mich zum von mir Goral, die

51

klar, daß diese niemals das Problem
hatten, eine Frau und einen Sohn
zu erziehen.

Um fair zu bleiben, habe ich wohl
weniger mit Orakeln zu kämpfen —
höchstens mal mit einer Schlange. Gerade
jetzt schluckte Junius in seinem Zimmer
bei einwöchigen Stubenarrest, weil er
eine ziemlich große Schlange heimbrachte,
die sich irgendwo in ~~meiner~~ meine
Schreibstischschublade "versierte". Er ist
ein ziemlich unruhiges Kind. Wenn
es keine Katten um Keller jagt oder
mit den Indianer - Kindern aus dem
Reservat spielt, bringt er sich meistens
in Schwierigkeiten. Trotzdem ist er
erfrohen — er kann schon bis zwanzig
auf Lateinisch und Griechisch zählen
(und überzeugend auf Navajo fluchen)
— und ich bin sicher, daß aus ihm
mal ein Gelehrter wird.

byzantinischen Griechisch, der einen
Franziskaner - Korb in der Stunde
des Todes im Jahre 1267 betraute. Wie
es scheint (pures Archäologen - Glück!)
war das derselbe Franziskaner, der das
Kreuzifix malte, das ich vor so vielen
Jahren in Klammerheim sah; der
Franziskaner, der angeblich den
Kreuzritter traf, welcher behauptete,
es und seine Brüder hätten den
Goral gefunden!

Der Arzt schreibt, daß der Franziskaner
schweren Herzens und voller Angst vor
eigiger Verbannung in die Hölle war,
weil er "über Jahre hinweg das Kestel
des Goral kannte und ihm doch
nicht den Christen zurückbrachte
aus Angst, es sei es nicht wert
'den Atem Gottes zu spüren und doch
zu leben, auf dem Wort Gottes zu gehen,
und gerettet zu werden, und den Weg

Autzuge d' Ename
Cautanez, Frankreich

8. Juli 1906

Godly hat Recht. Die Abtei ist eine wahre Schatzkammer. Es war eine Menge Arbeit, das spezielle ~~Hand~~ Kunststück zu finden, aber die Ergebnisse sind wirklich voll und ganz! Der Gral gibt so tatsächlich und diesen Nachmittags sah ich den endgültigen Beweis: einen Teil eines Gedichtes, geschrieben von einem Überlebenden des Wilbiger-Angiffs auf das Kloster von Iona. Eine Gemeinde trägt den Gral drei Jahrhunderte lang nach dem Tod von König Arthur und der Zerstörung Camelot.

Aber wo ist es dann geblieben?

Haben ihn die Wikinger nach Norwegen geschleppt? Haben sie ihn verloren oder gar vernichtet? Ihre Kriege zogen sie Ostwärts bis nach England und

25

Gasthof Frohstern
Klassenheim, Österreich-Ungarn
16. Juni 1906

Ein Höch in Cautanez erzählt mir, daß ein Ungar ein paar Gegenstände waren, die jenen Teil des Gralles sind; deswegen muss Absterben gewesen. In der Kapelle liegt ein Gemälde eines Franziskaner Mönches mit einer interessanten Geschichte. Im Hof erzählt man sich, daß der Höch eine Beschreibung des Grals direkt von einem Ritter des ersten Kreuzzugs erhielt. Das Bild behauptet, es sind zwei beiden Bräuer hätten das heilige Blut irgendwo in einer Schüssel tief in einer Bettstelle verborgen. gefunden.

Die gelebte, kopierte Karte in einer Broschüre darauf, daß diese Erzählung totaler Blödsinn ist: der Franziskaner Orden wurde mehr als ein Jahrhundert

27

Bologna, Italien

29. September 1920

Codivoli ist bekannt mich immer wieder. Er ist schon über siebenzig, aber seine Energie gleicht der eines zwanzigjährigen. Gerade jetzt streunt es wieder durch die Gegend, während ich die Früchte seiner Arbeit während des Kriegsjahrs begutachte. Feindliche Grenzen waren für ihn kein Hindernis, so daß es einfach nach Konstantinopel (oder, wie es heute heißt, Istanbul!) und England (oder, wie es heute heißt, die Briten Union!) und brachte einige höchst präzise Stücke mit.

Vor mir liegt ein Pergament, das dieses Wunderkraut aus dem Bienen von Kassa in der Trümmer hat. Es ist ein ~~Testament~~ Testament, geschrieben von einem jüdischen Arzt in jenen

48

Codivolis Pergament aus Konstantinopel. Ich habe mich schon darauf, den alten Gauer in Bologna wiederzusehen, aber vorher muss ich noch einen Abstecher an den Rhein bei Bingen machen.

Ebenso selbst ist eine Ausarbeitung von Zeichnungen, die auf der gegenüberliegenden Seite erscheinen: zwölf mittelalterliche Bilder, in drei Gruppen zu je vier Stück, angeordnet in einem Tri, das eher für das 17. Jahrhundert, denn das 12. Jahrhundert typisch wären. Bei genauer Betrachtung war das Papier, auf dem diese Zeichnungen waren, von ganz anderer Struktur, als das Rest des Buches, so als ob der Band einmal neu gebunden und dieses Blatt nachträglich eingefügt wurde. Ich habe diese Zeichnungen kopiert, obwohl mir ihre Bedeutung weiterhin verborgen bleibt.

46

Sankt-Gallen, Schweiz

4. September 1920

Genau wie Bruder Katharin es versprach! Die Bibliothek dieses alten Abtes besitzt das Original einer Schriftsammlung von Abtin Hildegard von Bingen, in der sie von einer Vision des Kelches Christi berichtet.

Das Ganze hat sich 1163 ereignet. Es existiert ein weiteres Buch der Visionen des St. Hildegard, zusammengestellt von drei Schwestern dieses Ordens; aber die letzte Offenbarung in diesem Band ist mit 1155 datiert. Die Abtin hat bis 1179 gelebt, und der St. Gallen-Orden-Codex gibt ganz klar Visionen aus den letzten 24 Jahren ihrer ungestrichen Lebens wieder. Ich durchsuchte alles gründlich, fand aber keine weiteren Hinweise auf den Gral.

Ich habe Hildegards Beschreibung

44

Las Vegas, Colorado

22. Februar 1912

Können so wirklich sechs Jahre sein, seit ich das letzte Mal etwas in diesem Tapbuch schrieb? Konnten akademische Zwänge, Geldmangel und die Verantwortungen eines Vaters mich wirklich so lange aufhalten? Das Schlimmste war allerdings Marys tragischer Tod, ein Schlag, von dem ich weder Junior noch ich je erholt haben. Ich glaube, ich schaffe es nicht, allein meinen Sohn zu erziehen - Junior wird von Monat zu Monat immer noch wilder und undisziplinierter. - aber mein Herz wird es nicht zulassen, daß eine andere Frau Marys Platz einnimmt.

Alle diese Zwänge lassen mich diese Jahre in konventionellen Bahnen arbeiten und leben, aber ich habe auf keinen Fall die heilige Mission

29

29

ausdrückt gar ein mal Africa!
Ich wage nicht daran zu denken, daß
sie ihn dabei irgendwo setzen haben.

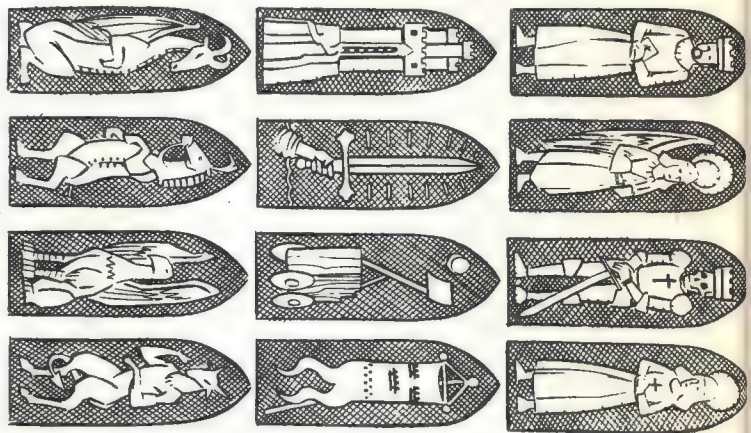
Man kann gerade mit Jura in
unser Zimmer rücken, da innerhalb
unserer Gastgeber, H. Estava de Haie,
überzeugt ist, daß amerikanische
und russische sind - zuviele
Nahrung sie mit uns schlucken können -
lassen. Wir müssen morgen wohl eine
andere Stelle/represent finden. Glück-
licherweise hat Frau de Haie heute
früher alles überlebt, und wir müssen
auch nicht für die angeblich "meiste-
bare" Host aus dem 13. Jahrhundert be-
zahlen, die ihren Namen nach zu
erkennen sehr viel jüngere Datum war
und wahrscheinlich nicht hatte.

26

Nach dem ersten Lunch ging ich,
und die Tische des Gemächts be-
weist, daß es nicht falsch als heute
das 13. Jahrhundert angeht. Ich
beachte, was bedeutet, daß das Eiser-
niet als 150 Jahre alt gesehen wird
auch. Aber das "rauer" der spirituelle
Name in mir hat diese Geschichte
als Bestätigung meiner Vermutungen -
daß der Gabel tatsächlich existiert haben
versteht!

Ich verstehe ich nicht gerade in
diesem Verhalten, insbesondere das Verhalten
im Gasthaus des Orts aus. Was für
ein ausstrahlendes Name mit einem
Eisernen, auf in die Lage zum Schlaf
und wieder zurück. Ich denke an
meinen Sohn, der den Schlaf als Un-
schicklich nicht mit best, daß es
keine andere Möglichkeit gibt, daß es
keine anderen Möglichkeiten gibt.

28



47

das Grab an anderer Stelle in diesem
Buch notiert, aber eine andere Stelle
des Schriftstellers nicht nur zu
sein: Sie werden auch das Beste,
auf der von der Waise berichtet wird,
erklärt wie viele von ihnen mit
der Beschreibung der HOS EXOS SERUCEN
ARELES - mit diesen Tönen steht an
das Grab öffnen. Die Arbeit war an
ihm nicht beendet, aber das ist die
einzige Stelle im ganzen Codex, der
mit "Haut" zu tun hat.

"Separaten" besitzt sich wahrscheinlich
nicht auf die gleiche Grabstätte in
Jerusalem. Ich habe die Haut in
meiner ursprünglichen Version, "Leunen",
geändert, kopiert und als vollständige
Fakten der literarischen Kopie hat sie
für mich in moderner Form überlebt.
Aber diese Darstellung bleibt das ein
Fädel, genau wie der kopierte Code in

aufgeben. Ich bin anscheinend nicht
der einzige Gelehrte, der an dieser
"Geschichte" interessiert ist. Es gibt
so noch andere "Dummköpfe", die
mein Verlangen teilen und wiederum
andere, die, obwohl höchst skeptisch,
meine ungewöhnlichen Interessen för-
dern und mich über neue Ent-
deckungen informieren, die den Grial
betreffen. Vielleicht ist da mehr
Romantik in ihren Seelen, als sie
sich selbst und ihren Aktivitäten
zugestehen. Neben dem jungen Brody
in Oxford gibt es Stanford in
Deutschland, den ehrwürdigen
byzantinischen Gelehrten Collirotti in
Bologna und sogar einen Araber in
Bagdad, der so nett war, wichtige
Informationen an diesen Unflätigen
zu übermitteln. Ich muß es irgend-
wie einrichten, ~~daß~~ sie alle auf

geschrieben habe.

Zu meiner Bestätigung wachte ich
mit schweren Kopfschmerzen in einem
Strohhaufen in örtlichen Gefängnis
auf. Ich gebe gern zu, daß ich letzte
Nacht ein bißchen zu viel getrunken
habe, aber nur der Schmerz von einem
Jerkend Zucken hat mich überzeugt,
daß ich den Abend damit beendet
habe, um "Purple Proton" auf der Theke
stehend ein Kiddy alter Yale-College-
Says zu schlucken. Es machte es
nicht gerade einfacher, daß Brody
den ganzen Vormittag brauchte, um
mich aus dem Gefängnis auszu-
lösen. Wie ein Mann, der wie ein
Blutmund ein seltenes Schriftstück
aufspürt, sich in einem Hof mit
zwanzig Häusern verlaufen kann, weiß
wohl nur der Schöpfer.

43

45

30

30

meiner nächsten Reise zu hoffen.
Heute schließt ich ein Teilrassin
von Codicelli, das den Grundstein
für diesen längst überfälligen Ein-
trag legt. Ich bin so verzweifelt,
dieses Tagebuch des Paolo von Genoa zu
sehen. Codicelli wird an das fünfzehn-
jahrige des neuen Luxus-schiffs Titianus
einnehmen, über das diesen Winter
so viel geredet wurde.
Ich bin rechtlich neidisch.



31

13. Jahrhundert zu stammen. Das
Bild zeigt eine Art Glasfenster, aber
was ich nicht begreife, ist die
Bedeutung der römischen Zahlen.
Vielleicht ergeben sie zusammen
mit dem Text auf das Richtigste Sinn.
Dieses ist ein koptisches Alphabet der
frühen ägyptischen christlichen Kirche,
aber es bezieht auf koptisch keine
Sinn und scheint eine Art Code zu
sein. Codicelli brachte das Papier
wegen einer Zeichnung am Kopf
des verschlissenen Texts mit mir in
Verbindung. Obwohl es groß ange-
ordnet, ist es ein Trinkglas, auf
dem ein jüdischer Trank – die
Sprache Judas zu der Zeit Christi –
geschrieben steht: „Vater, Sohn,
Heiliger Geist.“
Ich habe nur wenig Hoffnung, das
Glasfenster irgendwo mitbringt zu finden.

33

die Legende, daß der Post Tabernus,
den die Chroniken als Schüler und
Begleiter Petrus nennen, nach dem
Tode König Arturs in dieses Tal
kam. Die Bewohner waren sehr
hübsch, nachdem ich mich als
Freund erwies, widmen sich einige Teile
Tabernus zitierte (und einige der/
besuchen unter den Toten trank).
Tabernus brachte angeblich seine Form
beliebig ändern und eine der Legenden
sagt, daß es oft als toller die Wege der
Leben. Tausenden - Bitte verpöbte habe.
Es wird erzählt, daß es auf Sir
Percival (und nicht Sir Galahad,
wie in frühen Geschichten) in
seiner Einsamkeit gebietet habe,
nachdem durch die Grab-Suche beendet
habe; und über den Gral selbst sagt
das Buch einen Vers, den ich an
andere Stelle in diesem Buch wieder-

42

mein Junius! Ich fühle mich auf
einmal sehr alt!)

Oxford, England
14. Juli 1920

Ich bin in meinem Element. Ich
habe die letzten 10 Tage damit verbracht,
Arthurianische Sammlungen im
Britischen Museum und der Bodleianischen
Bibliothek in Oxford durchzusehen.
Marcus Bodly ist der antiquarische
alles Antiquarier und war mit einer
große Hilfe. Er stellte mich einigen
jungen Gelehrten vor, die meine Arbeit
unterstützen. Einer ist ein junger
deutscher Junge, Andre Kattinas, der
trotz der britischen Kulturen gegen die
„Männer in Universitäts-Feilen“ sehr
hochachtet wird. Kattinas ist Student
von Leben und Werk der Abbie
Hildgard von Bringen, der bekannten

40

rajende Universität zu holen, trotz
aller Gerüchte über meine „verrückte“
Besessenheit. Es tut nicht weh,
„Four Corners“ zu verlassen. Ich habe
die Einsamkeit des ländlichen genossen,
aber es ist zu weit von allen anderen
Gelehrten entfernt und außerdem
gibt es zu viele Erinnerungen an
Mary.

Und natürlich Junius. Er liebt
Colorado, aber trotzdem entschied er,
daß dieses Land nicht groß genug
für uns beide sei; und seine
systematischen Untersuchungen der
Anasazi - Ruinen kurz bevor er mich
verließ, gaben mir Hoffnung, daß
ich doch einen Gelehrten besan-
gen habe.

Ich habe keine Ahnung, wo mein
Sohn steckt. Ich bete, daß es lebt,
gesund ist und nicht im Gefängnis

zu wird, um jemals ein richtiges
Gelehrtes zu werden – aber vielleicht
ist es auch nur die Jugend.

Philadelphia
19. August 1916

Es war ein schlimmes Jahr in
jedes Hinsicht. Zuerst der europäische
Krieg, der wieder einmal meine ge-
plante Reise verschoben hat. Dann
kam die Entfreundung von meinem
Sohn, die mir solches Leid zugefügt
hat, daß ich selbst in diesem Tage-
buch nicht davon reden möchte. Und
jetzt, hier in der Konferenz, ist das
Kopf voll.

Gott, gib mir die Stärke, die Suche
weiterzuführen. Manchmal verläßt mich
schon der Wille. Diese Woche richtete
ich zwei brillante Papiere über wichtige
Themen der mittelalterlichen Literatur

HELP 24H CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE

Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett
gelöst und halten die passenden Tips und Tricks
für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:
Schnell, kompetent und persönlich!**



Carsten Borgmeier

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



0190-77 3333

DM 2,48 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

LIZENZ-URKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma Lucas Arts Entertainment Company, lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1** **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2** **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3** **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 2,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4** **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheins ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am

. . 19

Unterschrift

Registrierungsschein

BG 1

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an
die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Unsere **erfolgreichen Hefte** mit **CD** jetzt auch

ONLINE



ONLINE
EXCEL

JETZT AM KIOSK!

PC-Lösungen Nr. 3 • Mit CorelDRAW-Kompaktkurs und vielen fertigen Lösungen, die den Anwender freuen

WinWord Lösungen Nr. 3 • Alles rund ums Faxen und E-Mail mit Windows 95

NEUES... Nr. 2 • Das Heft zur Sendung und vieles mehr zum Nachlesen

vollversion Nr. 4 • Zum Shareware-Preis Micrografx Windows Draw 3.1

Jedes Heft mit CD nur **DM 19,80**



ONLINE
WinWord



ONLINE
ACCESS

Drei Wege zum Heft:

- Online ordern
- Am Kiosk kaufen
- Direkt bestellen bei
S.I.C.S GmbH, o 80 24/9 31 36

INDIANA JONES

UND DER LETZTE KREUZZUG

Der Spieleklassiker nach dem gleichnamigen Kinohit



Von der Kinoleinwand auf den Computermonitor

Schlüpfen Sie in die Lederjacke, setzen Sie den Hut auf, Schwingen Sie die Peitsche und **treten Sie in die Fußstapfen von Harrison Ford!** In der Rolle des Archäologen und Abenteurers Indiana Jones sind Sie auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Wer aus ihm trinkt, erlangt Unsterblichkeit, so will es die Legende. Ihre Suche wird bald zum Wettlauf mit den Nazis, die ebenfalls hinter dem guten Stück her und in der Wahl ihrer Mittel nicht gerade zimperlich sind. Gegen solche Konkurrenz muß auch ein Indiana Jones alles einsetzen, was er zu bieten hat: umfassendes Wissen, überlegene Geistesgegenwart und selbstverständlich auch treffsichere Hiebe mit und ohne Peitsche. Ihre erste Aufgabe lautet: Befreien Sie Ihren Vater aus einem Nazi-Schlupfwinkel in Österreich...

Natürlich retten Sie nicht nur Ihren alten Herrn aus den Klauen der Schurken, sondern auch den Gral vor den Nazis und die Welt vor dem Bösen. Vorausgesetzt, Sie bestehen alle Herausforderungen und sind stärker, gewitzter oder einfach nur schneller als Ihre Widersacher.



Diese **lizenzierte Vollversion** des Adventure-Hits von LucasArts™ umfaßt den Inhalt des **kompletten Originalpakets**, einschließlich einer **ausführlichen Spielbeschreibung** und des **gedruckten Gral-Tagebuchs**.



INDIANA JONES u. DER LETZTE KREUZZUG ist **direkt von der CD-ROM spielbar** und benötigt **keinen Platz auf Ihrer Festplatte**.



Sie steuern Indy wahlweise mit **Tastatur, Maus oder Joystick**; dabei brauchen Sie **nichts einzutippen**, sondern nur Aktionen und Objekte am Bildschirm auszuwählen.



Trotz **hervorragender Grafik, animierter Filmsequenzen und Soundunterstützung** stellt INDIANA JONES bescheidene Ansprüche an Ihren PC: ein 386SX mit 2 MB RAM und einer VGA-Grafikkarte genügt, Maus und Soundkarte sind empfehlenswert.



Die **Fachpresse war begeistert** vom Spielkonzept und der Umsetzung der filmischen Vorlage: „Das Adventure bietet, was den Film auszeichnet: Abenteurer, Witz und Spannung.“ (**Power Play**) Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem **Bruchteil des ursprünglichen Preises!**

Außerdem auf der CD-ROM



Demo-Versionen kommerzieller Spielehits:



Elder Scrolls • Dark Legions
Delta V • Day of the Tentacle
Dungeon Hack • Erben der Erde
Lollypop • Ravenloft
Sam & Max – Hit the Road
Might and Magic 3 & 4
X-Wing • Rebel Assault



+ Ein elektronischer Katalog mit sämtlichen Produkten der Firma PEARL.



...direkt von

CD-ROM

spielbar!

INDIANA JONES

Im Heft enthalten:

Eine Komplettlösung der Firma CPS Heidak, in der Spielszene bestens bekannt für kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen.

